本期焦点：平民的苹果？——H iPhone与iPhone的对比测试

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

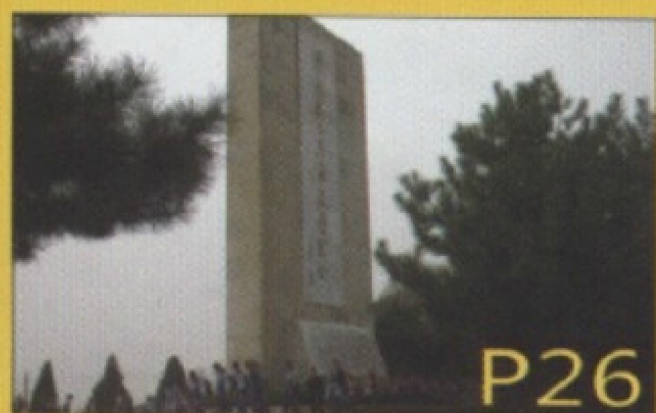
大众软件®

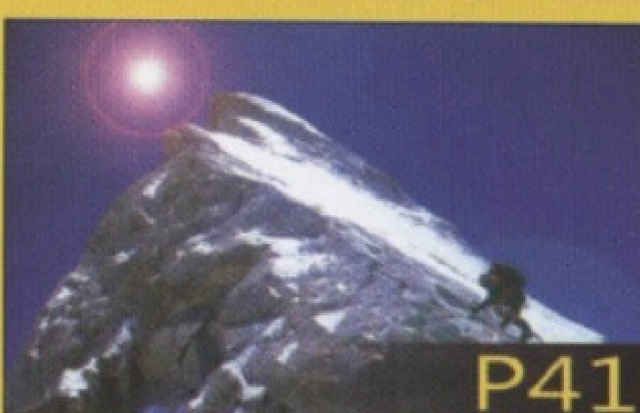


2008年 半月刊 总第264期

www.popsoft.com.cn

07









ISSN 1007-0060




江
4月
正式内测
《武林群侠传OL》
送你看奥运刘翔决赛
更多创新 玩之不尽
中广网 WWW.CATV.NET
游龙在线 www.online-game.com.cn
官方网站：http://50.catv.net 客服电话：010-63938220



湖那些事儿

尽在武林群侠



创新中国功夫式动态战斗

创新震撼澎湃电影式副本

创新华丽强悍的背甲装备

创新个性养成的珍兽宠物

创新离线采集的新奇体验


S2.1MKII
大道·撼天
卫星箱采用钢琴漆工艺
150W 的 10 英寸低音箱
总功率达 300W
真材实料，毛重 30 公斤
采用全新研发的新款扬声器
卫星箱采用二阶分频器
性能优秀，音质出色，
采用高质量中密度板材
功放采用四颗 TDA7294 大功率芯片；内置
D/A 数字音频解码器，支持 24bit/96kHz
北　京：010-51280136
天　津：022-23004819
石家庄：0311-85200337
廊　坊：0316-2092200
唐　山：0315-2842341
太　原：0351-7230997
广　州：020-87517233
深　圳：0755-61362829
南　宁：0771-2982254
厦　门：0592-2227890
福　州：0591-83364191
海　口：0898-66718548
上　海：021-54249440
杭　州：0571-88380490
南　京：025-83619514
无　锡：0510-82768941
常　州：0519-6908751
苏　州：0512-62068911
武　汉：027-87651768
长　沙：0731-2922069
郑　州：0371-63912631
济　南：0531-86957774
青　岛：0532-83836687
烟　台：0535-6661727
重　庆：023-68790987
成　都：028-86313897
贵　阳：0851-5822376
昆　明：0871-5034101
南　昌：0791-6250812
西　藏：0891-6335568
沈　阳：024-62125255
哈尔滨：0451-82834896
长　春：0431-85617779
吉林市：0432-6922909
大　连：0411-84522266
西　安：029-85531816
呼　市：0471-6808380
包　头：0472-3318140
镇　江：0511-85241702
徐　州：0516-87323089
香　港：00852-23860928
澳　门：00853-404299
兰　州：0931-8261696
银　川：0951-6031248
临　沂：0539-3037299
合　肥：0551-3664575
西　宁：0971-6127925
乌　市：0991-2831592
北京爱德发科技有限公司
免费咨询电话：800-810－5526
欢迎访问：www.edifier.com
Edifier 漫步者
北京市著名商标、北京名牌产品

10"

TDA
7294

2 way

RMS
300w




大众硬件 POPHARD

《大众硬件》是一本面向全国电脑爱好者的硬件杂志，是国内知名的电脑月刊，即日起面向北京各大高校招募校园记者

招募校园记者





招募职位：校园记者

职位要求：北京地区大中院校学生，对电脑数码产品有兴趣，勤奋，诚实

校园记者的工作内容

1. 内容采编：收集周边同学电脑/数码设备的使用经验，供稿《大众硬件》编辑人员
2. 杂志推广：配合编辑部，执行校园内有奖调查活动，开展刊物订阅

校园记者享受以下福利

1. 身份认定：发放《大众硬件》校园记者胸卡
2. 实习证明：合作一年的校园记者，提供实习经历证明（证明内容根据实习表现客观评定）
3. 就业推荐：为合作一年表现优异校园记者提供推荐信优先提供《大众硬件》工作机会
4. 实践培训：顺利开展过1次以上现场调查的校园记者，不定期安排其社会实践机会（卖场装机实践，编辑部新品评测实践等）
5. 联欢抽奖：校园记者可参与《大众硬件》内部不定期的联欢活动
6. 采编稿件：每篇采编稿件稿酬（100字内）10元，发表于《大众硬件》《大众数码》杂志
7. 工作奖励：顺利开展过3次以上现场调查的校园记者，如在杂志订阅、现场调查过程表现优异，其团队每季度可享受200~1000元的现金奖励
8. 物质鼓励：顺利开展过1次以上现场调查校园记者，不定期可收到《大众硬件》发放的PC厂商或杂志纪念品

报名方法

1. 按照以下格式填写申请，将信息反馈到chenyude@126.com，邮件主题格式为：校园记者（姓名）
2. 添加QQ号码327606842，回馈个人信息

姓名：
身份证：
地址(邮编)：
QQ：
手机(座机)：

汇众益智 www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英 | 动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英



上汇众益智游戏学院，动漫学院
学游戏，学动漫

把兴趣转化为终身职业

一年之计在于春，职业规划早打算

汇众益智四大就业基地、40多个就业服务中心、上百人的高素质就业服务团队，

为学员提供上千家游戏企业上万个高薪工作岗位。

学动漫游戏　挑战10万年薪

《游戏美术设计专业》《游戏程序开发专业》

《3D高级动画设计专业》

火热招生！

参考薪金				
游戏类薪金	游戏策划师	3000～6000	游戏程序师	3000～12000
	游戏美术师	2500～6000	游戏运营师	3000～5000
动漫类薪金	3D动画师	3000～5000	产品设计师	4000～8000
	2D动画师	4000以上	插画师	4000～8000
	3D场景设计师	3000～6000	动画特效师	3000～7000

★ 北京CBD校区：010－84493187／84493188
★ 北京中关村校区：010－51651119
★ 北京公主坟校区：010－63966411
★ 北京劲松校区：010－51399711／51399712
★ 北京马甸校区： 010－62353936
★ 北京永丰校区：010－59798211
★ 沈阳游戏校区：024－22532885
★ 沈阳动漫校区：024－22766600
★ 天津校区：800－991－2000
★ 济南游戏校区：0531－82399012 ／ 82399033
★ 济南动漫校区：0531－81921219
★ 青岛校区：0532－80778160／80778161
★ 郑州校区：0371－63979871／63979872
★ 西安交大校区：029－82666683
★ 西安小寨校区：029－85381691／85381692
★ 西安动漫校区： 029－85239553／85239563
★ 大连高新园区校区：0411－85875111／84820020
★ 大连西岗校区：0411－66663300
★ 重庆江北校区：023－63630011／63600022
★ 重庆党校校区：023－68577088
★ 成都校区：028－85586115
★ 昆明校区：0871－5311715
★ 无锡市区校区： 4007102989／0510－82300248
★ 无锡新区校区：0510－81026156／81026157
★ 南京校区：025－85420528／85420529
★ 深圳校区：0755－83346024／83346025
★ 广州游戏校区：020－87566175／87566250
★ 广州动漫校区：020－81306761/81306762
★ 杭州校区：0571－88270079／88270059
★ 长沙游戏校区：0731－4457601
★ 长沙动漫校区：0731－4772331/4772332
★ 厦门校区：0592－5163281／5163282
★ 武汉校区：027－87685520
★ 上海徐汇校区：021－64751010
★ 上海浦东校区：021－51309188
★ 上海虹口校区：021－65600011／65177616
★ 上海动漫校区：021－36080666／36080669

更多详细信息请点击：www.gamfe.com

CONTENTS 目录

2008年第07期 总第264期

07
2008
本期推荐

实用软件

迈向新台阶
——Vista SP1六问六答



Vista SP1究竟会给我们带来什么？是否会得到更好的使用体验？性能是否会得到改进？

硬件评析

新学期DIY攻略



新学期开学不久，手里的压岁钱准备向哪里投资呢？是否需要添置一台电脑来帮助自己学习工作或者消磨一下无聊的时光？

评游析道

灰色的皮鲁埃特舞蹈
——浅谈《狩魔猎人》



The Witcher一经推出即在媒体和玩家中获得无数赞誉。本文将谈及这款游戏的幕前幕后及特色分析。

在线争锋

姚壮宪的《大富翁星球》



姚壮宪曾经制作过迄今为止在华人领域内最具感染力的单机游戏，如今作为北京软星的总经理，他又在忙些什么呢？

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年04月01日
零 售 价 人民币 6.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元


2008绝不能错过的网游
《天龙八部》新服持续开放!
来就送588元
详情请登录官方网站:TL.SOHU.COM
Copyright © 2008 Sohu.com Inc.All rights reserved. 搜狐公司 版权所有
永久免費

天龍八部
TL.SOHU.COM

搜狐
SOHU.com
北京2008年奥运会赞助商

编辑部报告

“3.15”不仅是打假货

前几日受朋友之托帮助买电脑。考虑到日后的维修保护，我还是建议他买了一台知名品牌的原装机。回来重装系统，坐等无事，顺手翻看起来说明书，在售后服务条款中有如下说明：“自售出之日起1年内（含），如果电脑主机的同一主要部件出现‘微型计算机三包规定’中所列性能故障，经服务中心修理两次仍不能正常使用，您可以选择更换或维修。如果您选择更换，您可以凭借服务中心提供的修理记录，携带故障电脑到销售商所在地，销售商将免费为您更换同型号同规格的新商品或不低于原商品性能的同品牌新商品。”心里暗自感叹，品牌机就是不一样，服务还是蛮正规的。

不想随着3.15临近，出于职业病的习惯又认真学习了一番自2002年9月1日起实行的《微型计算机商品修理更换退货责任规定》(俗称个人电脑“三包”规定)。在这个由国家质检总局、联合信息产业部以及国家工商行政管理局等有关部委共同签发的规定第十三条中却明白地这样写着：“在整机三包有效期内，微型计算机主机、外设商品出现本规定《微型计算机商品性能故障表》所列性能故障，经两次修理，仍不能正常使用的，凭修理者提供的修理记录，由销售者负责免费为消费者调换同型号同规格的商品；同型号同规格产品停产的，应当调换不低于原产品性能的同品牌商品。”也就是说，两次维修后第三次出现质量问题换新机，并没有要求是同一故障或同一部件，不同的质量问题出现三次依然理应更换新机！

看来3.15不仅要打假冒伪劣产品，假冒伪劣的服务条款一样要引起大家的警觉。

King@popsoft.com.cn

完成于2008年“3.15”

本期第一访谈



智艺网络CEO王兵

下期预告

新品初评：苹果Macbook Air评测
专题企划：“山寨手机”揭秘
实用软件：Hi，你好吗？
攻城略地：冲突——拒绝行动

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《游龙在线》拼图一套



TOP TEN投票幸运读者

安徽	杨旭	内蒙古	宋洋
上海	刘钊	天津	王健
四川	李亮	湖南	马余平
云南	韦皓程	山西	高明
河北	王玉伟	浙江	李暄

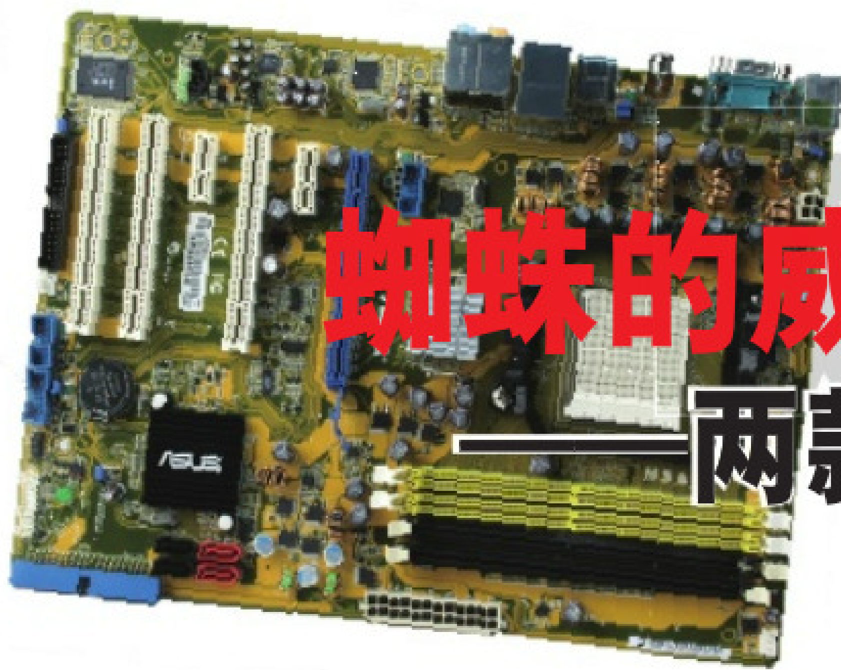
评刊幸运读者

四川	袁凯	浙江	王京安
天津	滕喆	北京	兰天
河北	张约见	黑龙江	巨严贝
陕西	柯治立	湖南	文进宇
河南	田昆仑	江苏	王嘉君

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明


魔兽世界中文网
NGACN.COM
艾泽拉斯国家地理



蜘蛛的威力
——两款华硕AMD蜘蛛平台主板评测



■晶合实验室 壹分

厂商： 华硕（ASUS）
上市状态： 已上市
售价： 2235元（M3A32-MVP 2235）/860元（M3A）
咨询电话： 800-820-6655
附件： 数据线、说明书、驱动光盘等
推荐： 追求性能的AMD平台用户

AMD 7系列主板芯片组作为蜘蛛平台中的一个重要组成部分，其性能表现是用户考量整体平台性能的一项重要参考指标。该系列芯片组目前上市的共有4款：790FX、790X、780G和770，其中780G是整合型芯片组。7系列主板采用南北桥双芯片式设计，可与AMD自家的SB600或SB700南桥搭配使用。

从规格和定位来看，面向发烧级游戏用户的790FX参数指标最为强劲，除了支持PCI-E 2.0标准、HyperTransport 3.0以及最大DDR2 1066规格双通道内存外，其最大的亮点是支持AMD最新的CrossFire X（混合交叉火力系统），并能够支持最多4块显卡互联。由于790FX集成了41条PCI-E通道，因此在4卡互联时均运行于×8模式下；而当进行3卡互联时，一块卡运行于×16模式下，其余两块则运行在×8模式下；另外，790FX支持组成双卡×16交叉火力系统。

从技术规格和产品定位来看，770定位于主流市场。与面向高端市场的790FX和790X相比，北桥PCI-E连接通道减少至20条，并取消了对CrossFire X系统的支持，因此在770芯片的主板上只为用户提供了一条PCI-E ×16插槽。但像支持PCI-E 2.0标准、HyperTransport 3.0以及最大DDR2 1066规格双通道内存等，使它在实际性能上的表现值得期待。

芯片组名称	AMD 790FX	AMD 790X	AMD 770	AMD 780G	AMD 740G
CPU支持	Socket AM2+ Phenom FX/Phenom X4/Phenom X2 Athlon/Sempron				
北桥	790FX	790X	770	780G	740G
南桥	SB600			SB700	
HyperTransport	3.0				2.0
最大内存规格	DDR2 1066				DDR2 800
PCI-E总线规格	2.0				1.0/1.1
PCI-E插槽	4×16	2×16			1×16
交叉火力支持	CrossFire X		-	CrossFire X	-
SATA/PATA接口	4/2				6/2
SATA速度	3Gb/s				
Raid模式	0/1/0+1				0/1/0+1/5/10
USB接口	10			12	
声卡	HD Audio				
集成内置网卡	-			双千兆	
显示核心	-			RADEON HD3200	RADEON 2100

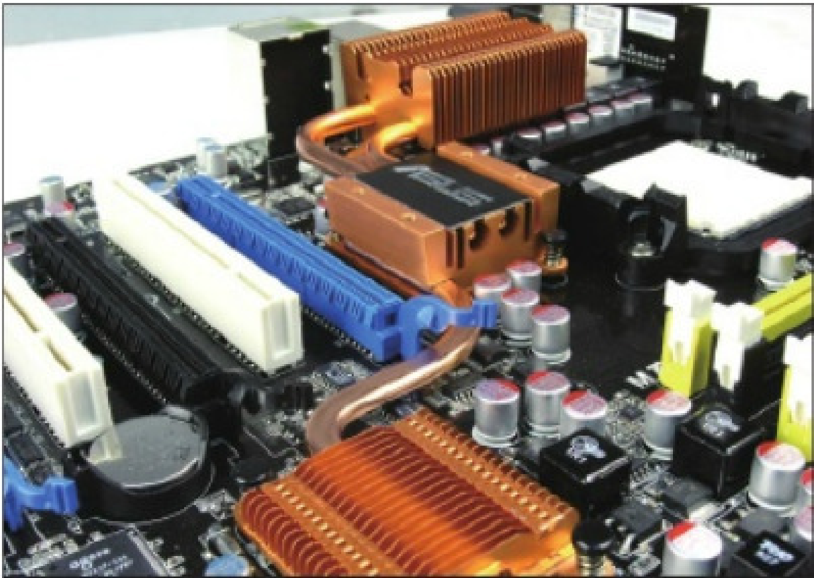
发烧级玩家的装备——M3A32-MVP Deluxe

从做工来说，这款标准ATX版型主板秉承了华硕Deluxe系列功能豪华的一贯特色，华硕高端主板惯用的黑色PCB和全固态电容的设计在其上无一或缺。除此之外，在北桥和供电模块之上连成一体的热管散热系统，以及可与北桥散热片连接起来的内存散热片，同样也是这款产品的特色。

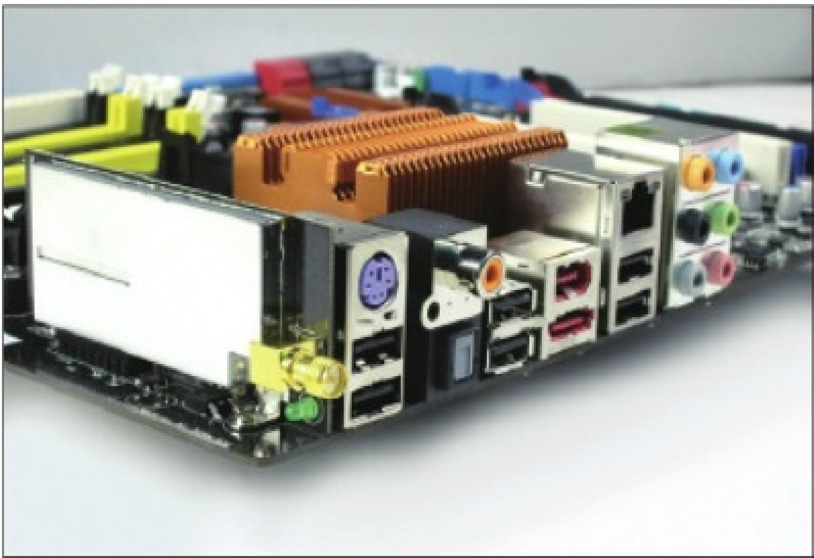
该产品采用了全封闭式电感的10相（8+2）供电模块设计，其中8相用于CPU部分供电，另外2相则为内存插槽和HT总线供电。如此设计不仅可使CPU、内存在高负载情况下获得稳定的电流，而且还有助于提升系统的稳定性。拥有4条PCI-E ×16插槽，为了用户在组建双卡或4卡互联系统时便于区分，厂家特意采用了两种不同的颜色。

在接口方面，除了我们经常用到的USB、网卡接口等以外，还为用户提供了IEEE 1394a、S/PDIF数字同轴音频输出、光纤输出、E-SATA等接口。但在保留PS/2键盘接口的同时，却取消了对PS/2接口鼠标的支持，取而代之的是2个USB接口。为了弥补SB600南桥原生SATA接口不足的问题，华硕M3A32-MVP Deluxe通过一颗Marvell 88SE6121芯片为用户提供了额外的2个SATA接口。除了种类丰富的接口外，该主板还支持802.11b/g无线网络。

华硕M3A32-MVP Deluxe还提供了很多配件。除了常见的数据线缆、CrossFire Bridge Cable和前文提到的内存散热片外，还有与无线网络模块相连接的外置天线、额外的用户安插在供电模块上的散热风扇、Q-Connector简明连接转接器以及附带有2个USB接口和一个IEEE 1394a的子卡。如此丰富的配件在方便用户使用的同时，也丰富了用户的使用范围。



M3A32-MVP Deluxe的特殊散热系统可同时兼顾南北桥和供电电路部分

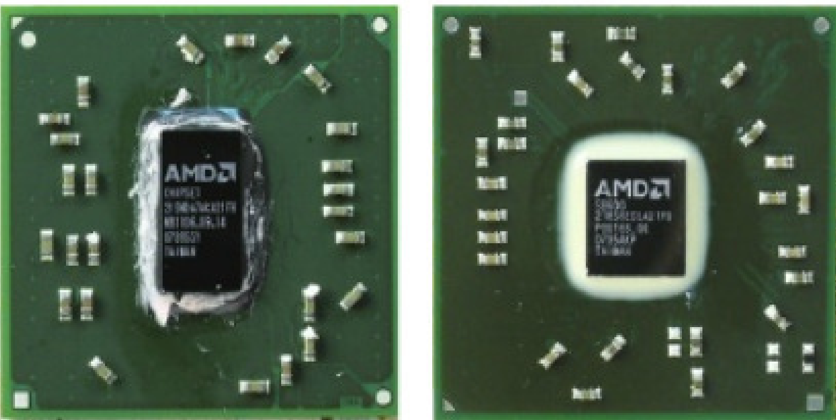


M3A32-MVP Deluxe提供了大量接口

最后值得一提的是，该主板同样延续了华硕高端主板一贯附带软件功能调节丰富的特性，包括用于制作个性Logo的Asus MyLogo 2、用于声音调节的AI Audio 2、用户系统监视控制的Asus PC Probe Ⅱ、特色细项调节的Asus AI Suite（包括AI Gear 2、AI N.O.S.、AI Booster、AI Nap、Q-Fan 2）以及用户系统超频的AMD OverDrive等软件，为用户的调节和使用带来了很大的帮助。在实际测试中我们发现，华硕M3A32-MVP Deluxe在供电和南桥处的散热片发热量较高。尤其是对于供电部分散热片的高热量来说，建议用户如果超频使用，一定要装上供电部分的散热片附加风扇，以保证系统的稳定和安全。

主流平台的选择——华硕M3A

使用黄色PCB的M3A在做工和用料上没有M3A32-MVP Deluxe那么奢华，这与其面向主流市场的定位相符。M3A的布局和走线清晰明朗，主板上基本没有出现精简过的空焊点。电源部分采用5相供电和大量高品质的滤波电容，PCI-E插槽以及声卡、串口、USB接口等主要部件均为富士康出品，整体质量令人放心。CPU插槽和周围电容之间的间距较小，不利于安装大型散热风扇。内存插槽在色彩搭配上比较独特，将两个黄色插槽和两个黑色的各自并排放于一起，并不是我们常见到的分隔式布局，但组成双通道的方式依旧为1与3、2与4方式。我们觉得这样会给初次使用的用户带来一定的困扰。另外，我们还发现黄色的内存插槽和黑色的并非同一品牌，在质量上也不一样，黄色的明显要好于黑色。希望这样不会对组成双通道内存稳定性带来不利影响。



AMD 770北桥芯片　　SB600南桥芯片



M3A的接口也很丰富

既然是一款基于AMD 770芯片组的主板，M3A的主要性能规格参数完全符合官方的要求。而在接口方面，M3A上板载了Realtek ALC883音效芯片，能够提供8声道HD音频输出。不过其板载网卡使用的是比较少见的Attansic L1芯片，可以为用户提供千兆带宽的支持。值得一提的是，这款产品还提供了一个S/PDIF数字同轴音频输出接口。M3A在随板附件上显得比较精简，除了常用到的数据线、挡板以及驱动光盘外，并没为用户提供其他配件。不过在软件上，M3A依旧保持了华硕主板软件功能丰富的特点。

测试成绩分析

我们采用羿龙9900处理器搭配KINGMAX DDRⅡ 800 1GB×2组成双通道内存系统，以及AMD RADEON HD 3650显卡组成测试平台，针对两块主板分别进行测试，操作系统为简体中文版Windows Vista Ultimate。从整体成绩来看，M3A32-MVP Deluxe与M3A在主要性能方面的表现非常接近，M3A32-MVP Deluxe在大部分测试项目略占优势。由于这种优势并不明显，个别项目的成绩差别可视为测试误差。对比之前我们测试过的另外一块高端790FX主板（详见本刊2008年第4期），M3A32-MVP Deluxe的表现也不遑多让，在部分项目上还有小幅提升。M3A除了在功能方面有所精简外，性能上并不落下风。同时这两款产品在内存子系统方面的表现也令人满意。需要注意的是，测试中这两款产品的南北桥芯片发热量较高，M3A由于散热设计相对简单，因此完成全部测试项目时散热片已有些烫手。

华硕M3A32-MVP Deluxe

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3717
	Memories	2729
	TV and Movies	2669
	Gaming	3966
	Music	3119
	Communications	4049
	Productivity	4204
	HDD Test	2315
Super π	104万位	29.92s
Sandra	Processor Arithmetic	37 004 MIPS/ 33 598MFLOPS
	Processor Multi-Media	Integer 134 630 it/s Floating 127 699it/s
	File Systems	Drive Index 46MB/s
		Random Access Time，17ms
	Physical Disks	53MB/s
	Memory Bandwidth	Int 5856MB/s Float 5832MB/s
	Memory Latency	90ns
3DMark 05	1024×768/默认设置	10 060
3DMark 06	1024×768/默认设置	5918（总分）
	SM 2.0	1882
	HDR/SM 3.0	2594
	CPU	3525
DOOM3	1024×768/High Quality	122.5fps
半条命2	1024×768/默认设置	152.26fps

华硕M3A

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3714
	Memories	2761
	TV and Movies	2684
	Gaming	4079
	Music	3186
	Communications	3807
	Productivity	4122
	HDD Test	2384
Super π	104万位	30.545s
Sandra	Processor Arithmetic	38 494 MIPS/ 33 514MFLOPS
	Processor Multi-Media	Integer 134 119 it/s Floating 128 926it/s
	File Systems	Drive Index 47MB/s
		Random Access Time,16ms
	Physical Disks	52MB/s
	Memory Bandwidth	Int 5279MB/s Float 5296MB/s
	Memory Latency	110ns
3DMark 05	1024×768/默认设置	10 002
3DMark 06	1024×768/默认设置	5952（总分）
	SM 2.0	1897
	HDR/SM 3.0	2611
	CPU	3496
DOOM3	1024×768/High Quality	121.3fps
半条命2	1024×768/默认设置	151.74fps



总体来看，AMD 7系列主板具有良好的性能和全面的功能，华硕M3A32-MVP Deluxe尤为其中的佼佼者，做工精良，用料考究，独特的散热系统为系统的稳定性打下良好基础。M3A胜在性价比突出，削减了对普通用户意义不大的CrossFire X功能，但却拥有与高端产品同样的性能，是一款值得推荐的产品。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



平民的苹果？
——HiPhone与iPhone的对比试用

■晶合实验室 cOMMANDo

厂商：不详　上市状态：已上市
售价：999元　咨询电话：不详
附件：数据线、充电器及两块电池
推荐：不推荐

我们都知道，和苹果最近几年的不少产品一样，苹果出品的手机iPhone推出之后，在整个行业内引发了一场地震。自从iPhone推出以来，其他手机厂商对它克隆的传闻就从未停止过。

现在我们终于看到成果了。春节前后，一款名为“HiPhone”的手机开始频繁在网络和电视里露面。这款手机在推出之后立即引发了一阵热潮，无论是从宣传视频还是从照片上看起来，该手机和风靡世界的iPhone都极为相似。而且，HiPhone还提供了不少看上去相当不错的功能。和iPhone相比，Hiphone提供了可替换的电池，可以实现双卡单待功能，蓝牙手写无一缺少。而且，最重要的一点是，和iPhone（8GB版本）在国内高达3900元的售价相比，这款手机的售价只有999元。

很显然，我们不可能对这个有趣的东西无动于衷。因此，我们在第一时间内就联系到生产厂家购买了一台。现在你即将看到的就是我们测试这个和iPhone相当接近的手机的感受。


左边是iPhone的包装，右边则是HiPhone的包装

HiPhone的包装盒造型及印刷图案和iPhone的相当接近，但尺寸要比iPhone包装盒大出不少。两款手机的包装盒都是黑色，正面印刷着手机图案。不过HiPhone在盒子的4个侧面用英文印上了几条卖点，包括“双SIM卡”“蓝牙、随机附赠512MB TF卡”“多点触摸、手写”，还有一条“创新改变未来”的标语，看起来底气十足。


从正面很难分辨两者的区别，但HiPhone（右）的显示屏要比iPhone的短一些。

打开盒子，HiPhone的包装方式也和iPhone相差无几。手机放在最顶层，下方则是说明书、质保卡和随机赠送的附件。附件的质量看起来较为粗糙，充电器没有任何质检标志，而且摇起来内部还会发出零件脱落的响声，听起来有点吓人——幸亏这并不影响使用。但随机附带的数据线则表现不佳。我们试图用数据线连接手机和电脑，但在连接过程中发现这条数据线和手机之间的接口接触存在很大问题。如果你想用这条数据线传输文件，你就不得不在整个传输过程中用手紧紧固定住数据线和手机，并在整个传输过程中保持不动，否则你就不可能成功完成这个过程。这个问题比较令人生气，不过我们相信这也许是个体差异。除了这条令人遗憾的数据线外，包装盒内还赠送了一块备用电池和一副白色的有线耳机。我们有理由相信，HiPhone的生产厂商清楚地知道消费者喜欢什么东西。

拿出手机和iPhone对比，从正面看，两者极为相似，除了HiPhone的屏幕比iPhone的短了大约2厘米之外，没有其他任何差别（由于屏幕和手机正面材质同属黑色，所以要在第一时间发现区别并不容易）。令我们比较惊奇的事情是，HiPhone手机的做工相当不错，金属外框和磨砂侧边结合得非常紧密，完全不逊色于iPhone。

但当我们从侧面看的时候，两款手机的厚度差别就清晰地展现在我们眼前。HiPhone比iPhone要厚5毫米左右，或者说，一部HiPhone大约相当于1.5部iPhone的厚度。两款手机拿在一起对比，可以很清晰地分辨出区别所在，不过二者的背面区别并不大。事实上，我相信如果生产厂商想得周到一点的话，完全可以把HiPhone的背面做得和iPhone一样。


两者的厚度有显著区别（左为iPhone）

打开背面的金属盖，拿出电池，我们看到有两个SIM卡槽。HiPhone支持双卡，但不能实现同时待机。除了SIM卡槽之外，我们还能看到一个TF卡槽。根据资料显示，HiPhone最大可以支持到2GB的TF卡。

再来看看这部手机本身。HiPhone拿在手里的感觉不错，但它仍然比iPhone轻了那么一点。HiPhone开机的方法是按住屏幕下方的按键3秒钟（这点和iPhone有些差别）。当手机开机时，其侧面的喇叭竟然响起了《仙剑奇侠传》的主题音乐，声音很大，把我们吓了一跳。

乍一看上去，HiPhone的主界面和iPhone的基本没有什么差别。虽然两部手机主界面上的图标及相关功能并不完全相符，但HiPhone的设计师们仍然用了一些办法，让两部手机的主界面看上去极为类似。HiPhone提供了一些手机应该有的附件功能，比


HiPhone（右）的拨号界面和iPhone差不多，但屏幕右下方多了“IP拨号”的选项


简陋的二级界面和iPhone（左）差距颇大，厂商应该在美化界面上多下些功夫

如记事本、计算器和WAP浏览，但除了这些就没有什么其他的东西了。

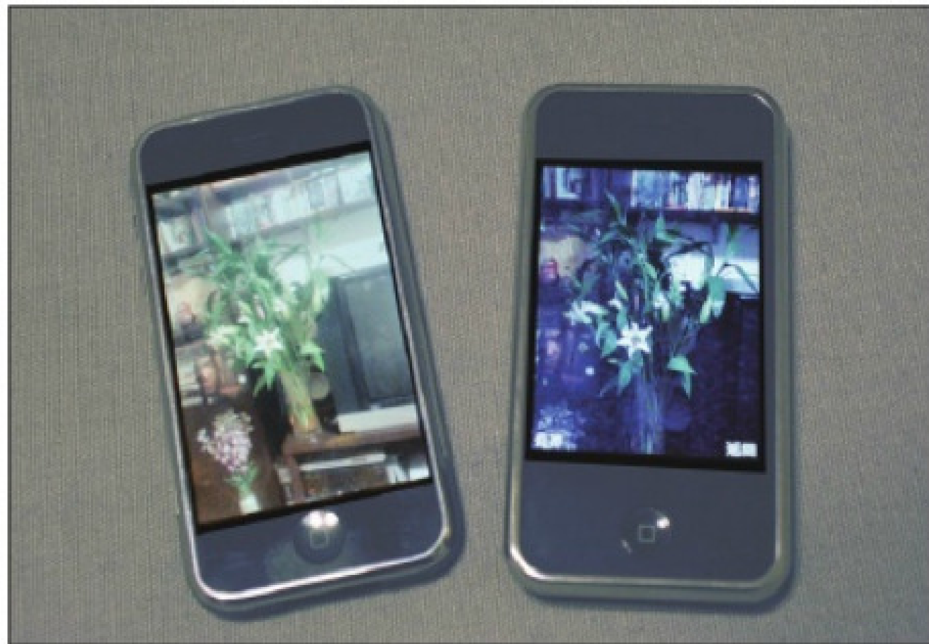
值得注意的一点是，HiPhone的显示屏技术指标远远不及iPhone的，这种差距不但体现在分辨率上（HiPhone的屏幕分辨率为240×320，而iPhone的为320×480），还体现在可视范围上。经过我们的测试，HiPhone的显示屏在10度以外的角度上就会变成一片灰白，而iPhone的显示屏则比它要强得多。

正如我们前面所说，HiPhone的主界面几乎完美地克隆了它的模仿对象，但一进入二级菜单，两者之间的差距就相当明显地展现在使用者面前。除了几个标杆性的二级界面（如拨号界面、计算器界面）外，HiPhone只有相当粗糙的二级菜单。在这一点上，HiPhone不但不如iPhone，而且不如我见过的大多数手机。这实在让人提不起兴趣。事实上我认为，只要HiPhone的设计师能够多用点心思，或者雇个不那么差劲的美工，就可很轻松地解决这个问题，但可惜他们并没有这么干。

让人高兴的是，HiPhone的操作感觉相当不错。HiPhone和iPhone都使用了电容式触摸屏，用户只要用手指轻触手机屏幕表面就可以完成操作。在使用过程中，我们发现HiPhone对触摸的精确性还是令人满意的。用户可以使用和iPhone相似的虚拟键盘输入方式在短信界面内输入短信，而且这个虚拟键盘的准确率还的确不低。唯一的缺憾是机器内带的拼音输入法没有联想功能，也没有词组输入功能，用户将不得不一个一个地选择自己想要的字。


HiPhone的屏幕效果着实有点粗糙

虽然没有联想和词组输入很麻烦，但比起HiPhone糟糕的手写输入来，其拼音输入方法简直就是一个福音。正如上文所说，HiPhone采用了电容式触摸板，这就使得用户必须用手指肚（而非指甲或触摸笔）在屏幕上书写。HiPhone对手写的反应相当慢，而且识别率也惊人的低。我们测试了大约50个字，只成功了3次。因此，我们可以毫不犹豫地断言，手写识别功能只是一个噱头，你别想用它真正写出什么东西。


iPhone（左）的拍照效果明显更好

接下来我们测试的是多媒体功能。和我们见到过的大多数山寨机一样，HiPhone有个相当响亮的喇叭。这个设计确保你可以在嘈杂的场所中播放你想要听的音乐。HiPhone在广告中提到的“体感操作”也的确效果不错，你只需轻轻晃动手机，它就可以播放下一首音乐。这个功能是否方便暂且不提，至少可以用来耍酷。

由于显示屏糟糕的分辨率，HiPhone的图片浏览和电影播放功能并不太令人满意。但不管怎么说，它提供了你想要的大部分功能。你可以用它看图片，也可以用它看电影。HiPhone提供了感应功能，画面可以随着手机的方向而改变。此外，HiPhone还提供了一个标称200万像素的摄像头，但在实际使用上效果平平。



HiPhone的全套物品，如果你购买了HiPhone，至少应该把充电器换掉



HiPhone是一部很典型的山寨手机。HiPhone可以换电池、有个响亮的喇叭、有蓝牙和扩展卡槽，甚至在拨号菜单里提供了IP电话选项——生产厂家清楚地知道大部分消费者想要什么，并至少从表面上满足了用户的需求。很明显HiPhone还带着太多粗制滥造的痕迹，它虽然有和iPhone相似的外表，实际上能提供给用户的体验连iPhone的五分之一都达不到。关于HiPhone及“山寨机”的问题，请关注下期的专题企划栏目。



炫目度：★★★☆
口水度：－
性价比：－



真实的谎言

——互联网时代的影像裂变

■本刊记者 冰河 生铁

“我们已经进入了读图时代。”几年前就有人大声断言。

自从20世纪90年代初，小说作为近代中国文化的主要表达方式走入了低谷，阅读似乎成了一件困难的事情。“士以文载道”，这是中国文人几千年以来为自己赋予的文化使命，可是当“什么是道”这个问题本身就成为一个没有定论的悬案之后，曾经被放在神坛上的铅字膜拜迅速消亡，无论是写作者还是阅读者，对于文字的尊敬不再，使得写作和阅读都成了一件肤浅和虚伪的事情。很多人都已经不指望能从文字里获得一种思想的冲击，即使有，当他们放眼书外，发现那些震撼他们打动他们的事情，在这个社会中已经近乎绝迹。这个时候与其相信纸面上的乌托邦，不如简单地享受阅读快感，获取那种来得快去得也快的“温馨”“忧郁”“感动”“惆怅”。所以几米的漫画和朱德庸的绘本成为世纪之交最流行的文化读本，无数人在他们的二手哲理解读中啜吸自己的心灵鸡汤，然后一抹嘴满意地离开。从那个时候开始，图像的直观表达和背后虚伪就有机结合在了一起，而在此之前，它们本来走得没有那么近。其实几米和朱德庸早年的作品，本也拥有常人难以企及的真诚。遗憾的是商业化的开水迅速把这种真诚勾兑到了近乎没有。于是，在“大师消解，财神上位”的背景下，我们进入了互联网时代。

互联网是个伟大的东西，它给喜好通过影像表达的爱好者带来了巨大便利。特别是在数码相机彻底打破了摄影原有价格和技术门槛背后，“人人都是生活的导演”终于成为真正的可能。我们可以方便地拍下生活中每一个瞬间，传送到自己的电脑上，用Photoshop按照自己的喜好进行二次处理，再轻松公布在自己的网络相册中，还可以在论坛里与同好者具体讨论照片的优劣得失，分享拍摄的经验教训。最后，如果幸运地被其他媒体看中采用，还可以赚点稿费什么的。看，这是一个影像表达得到充分发扬光大的时代。

说实话，在进入记者行当之初，我并不了解影像表达的重要性，总以为把一幅图放在那里，就自然能够说明问题，但实际做起来却远远达不到那种效果。后来有一位前辈告诉我，影像之所以打动人心，不在于瞬间的凝固，而在于瞬间前后发生的事情，这种内在逻辑联系的表达才是一个影像内里的力量所在，这也正是摄影艺术“易学难精”之所在。举起相机拍个照片没有任何难度，只要有按动快门的力气就能做到。可是持续而稳定地拍出一些优秀图片，将生活中被忽视被忘却的瞬间留住并展示给公众，却是需要穷尽一生琢磨的艺术。“罗伯特·卡帕（著名战地摄影师，著名图片社马格南工作室联合创始人，触雷死于越南战场）曾经说过，‘如果你拍得不够好，那是因为你距离不够


著名战地摄影记者罗伯特·卡帕，并不是所有崇拜他的人都能理解他的名言

近’。很多人都把这话奉作摄影圣经，但很少有人关注过卡帕在拍摄之前和之后所做过的事情，还有他留存于影像之外的文字，那才是让他真正伟大的根源。镜头是人眼睛的延伸，而眼睛又是头脑观察世界的渠道，所以从根本上来说，头脑里的思想才是真正决定一幅图片内在的决定因素，至于卡帕所说的距离近，那是鼓励摄影者需要深入自己观察的事物周围，长期蹲守，了解他们的变化，这是一个摄影者基本的素质所在，但这并不足以造就有价值的作品。所以，在你成为一个好的摄影记者之前，还是先尝试做一个好的文字记者吧。”

遗憾的是，不是什么人都能有我这等运气，在初学阶段便有幸听到这种直指核心的教诲。又或者说，其实这种教诲早已存在，只不过和文本背后的“道”一样，早已被某些人选择性地抛弃。正如每个摄影者都崇拜卡帕，按照他的名言教导靠近拍摄对象，但不是所有人都打开了镜头盖。“真实就是力量”，在互联网时代里，这个座右铭已然蜕变成了“点击率就是力量”。只要最终在屏幕上展现出来的影像能够吸引到足够的眼球，怎样达成这幅影像的手段已经不再是问题的重点。某些时候这种认识并不足以破坏影像的表达功能，反而拓展出更多更新的表达方式。但是，当这种“只问结果，不究其他”的风气蔓延到新闻纪实影像领域，潜藏的恶果终于发作出来。于是才有了近日从“周老虎”到“刘羚羊”等一起接一起围绕着新闻图片展开的互联网全民“大家来找茬”的影像打假运动。

“我们正在进入一个‘伪影像表达’的网络时代”，很快就有人将这一切都归咎于影像处理技术的进步和互联网传播的便利。的确，如果没有Photoshop等图像处理软件，没有无处不在的互联网，作假者不会那么轻易得手并引起如此巨大的反响。但正如在追究“陕西华南虎照片真伪”事件中网民评论的那样，这个年代驱动影像造假的源动力，不是科技的进步，而是造假背后巨大的经济利益。“盛世出国虎”的口号，和古代的“献祥瑞”并没有实质性分别。用图像处理软件对图片作假，与过去往山鸡身上绑彩毛冒充凤凰的手段不过是技术的更新换代。因此与其追究高科技在其中所起的负面作用，不如花点时间去探讨究竟是什么让少数人冒着身败名裂的风险拼死一搏，又是什么让这些并不高明的手段混过了诸多“专家”的审查，这才是自古至今弄虚作假屡禁不绝的根源要素所在。

所以说，近期接连出现的影像作品作假争议事件，与十几年前文字的衰落和绘本的兴起实际上一脉相承，从重视影像忽视文字，到重视内容忽视过程，不过是一次又一次的阅读退化。实际上，值得庆幸的是我们还有互联网这个可以集聚民众智慧的大舞台，所有的纸老虎，在众多的火眼金睛下，最终还是都被剥下了画皮，露出了真相。

其实，我们正在进入一个“伪影像表达”的时代，而这个悲哀，不是来源于互联网。

从老虎到羚羊

“华南虎风波”未落，“刘羚羊事件”又起，这次事件的源头，还是来自于“色影无忌”，这个最早质疑“周老虎”的地方。

2008年2月12日，一个名为《刘为强获奖藏羚羊照片疑似造假》的帖子出现在了“色影无忌”论坛中，作者“dajiala”质疑的是荣获“2006CCTV年度新闻记忆年度新闻图片”铜奖的《青藏铁路为野生动物开辟生命通道》图片。根据他在帖子中的描述，原本他十分喜爱这张照片，并对不畏艰苦拍摄了这张照片的摄影师充满敬意。但在2月10日他经过北京5号线地铁，再次在车站走道的影展中看到这张图片时，“突然看到了一个奇怪的细节，在图片的最下方，有一道十分明显的线。仔细观察，这明显是一道拼接的痕迹……如果火车和藏羚羊是两幅照片，那么那个‘决定性的瞬间’不就成了很简单的PS技巧了吗？”随后，“dajiala”拿出相机拍下照片细节，回家后又与珍藏在电脑中的照片进行仔细对比，并得出了自己的结论：照片有问题。但他还是担心自己的质疑缺乏根据，因此到论坛上求助摄影高手进行甄别。

“dajiala”的帖子在充满质疑精神的论坛中再次引起轩然大波，诸多网民以不亚于当年打虎的热情参予到考查获奖照真假的行动中。来自各方面的质疑使得这张照片的说服力越来越弱。本刊记者在第一时间就参予到这场甄别的讨论中，两天之内就见证了这个帖子增加到了23页。在争论中网民还翻出了摄影师刘为强的其他作品一同进行分析甄别，其中大多数都有合成作假的嫌疑，从而更加增强了质疑的说服力。“这个人作假不是第一次，他的行为是一贯的。”

2月15日，图片的拍摄者，时任《大庆晚报》摄影部副主任，拥有中国摄影家协会高级会员、新华社签约摄影师等头衔的刘为强终于公开承认，这张获奖照片确系合成作品。“图片中的羚羊是真的，桥也是真的，但是瞬间不是那么好赶。”刘为强说，这


2008第一新闻图片作假案：《青藏铁路为野生动物开辟生命通道》

张照片拍摄于2006年，一直作为可可西里自然保护区的宣传画、明信片素材出现。后来，由可可西里自然保护区将照片提供给《中国环境报》发表后，被中央电视台发现，入选当年“2006CCTV年度新闻记忆年度新闻图片”，并获得铜奖称号。“这张照片我从来没有以新闻图片的形式发表过，在获得这个奖后，我也没有将它用来参选荷赛、中国新闻奖等新闻类图片大赛，因为它本来就是一张经过艺术加工过的艺术照片。”对于“为什么PS的照片能获新闻奖”，刘为强认为，“这可能是因为参加新闻图片评选的评委们不了解藏羚羊的习性导致。其实我倒希望这件事闹大，这样就可以有更多的人来关注藏羚羊了！”对于有网友认为应取消奖项时，刘为强称，当初他获得的只有一张奖状和一个奖杯，取消这个奖他也觉得无所谓，“目前只有藏羚羊是我的关注焦点。”




从“周老虎”到“刘羚羊”，中国的新闻图片摄影记忆就这样达成了2007与2008的交接

刘为强的回应应该说还是比较诚恳的，毕竟他为了拍摄照片在野外艰苦的条件下长期蹲守还是事实，而且他也的确为藏羚羊保护做出了很多努力。但新闻摄影容不得虚假，这关系到新闻工作者和媒体的操守和公信力，他必须为自己的行为付出代价。2月18日，《大庆晚报》发布道歉声明，就刘为强的行为向相关媒体和公众道歉，并解除了刘为强的职务，取消所获得的荣誉称号。《大庆晚报》时任总编辑王忠一也引咎辞职。此外，与刘为强签约的各大图片社和网站也宣布与刘为强解约，并从数据库中删除了其所有作品。刘为强也对公众表示道歉，并对收到的惩罚虚心接受，并宣称今后将把所有精力投入到藏羚羊保护的事业中，尽力弥补自己造成的不良影响。“刘羚羊事件”至此算是落下了帷幕。

虽然“刘羚羊事件”的发生到落幕时间很短，但却掀起了网民对新闻摄影图片“打假”的热情，对于著名获奖新闻图片的质疑接二连三在互联网上浮出水面。首先有网民对2005年首届“华赛自然及环保新闻金奖作品”《广场鸽接种禽流感疫苗》提出质疑，认为该图片也有图片合成造假的嫌疑，主要证据是画面上有两只鸽子成像几乎完全一致。广东肇庆“建设杯”摄影大赛获一等奖的作品《大地放光彩》也被网民提出质疑，认为是3次摄影之后合成在一起的作品。但到目前为止，后来的质疑尚未得出明确结论。

天网恢恢，疏而不漏——照片真伪之辨

质疑假照片和鉴定假照片是需要不同的技术水平的，质疑仅仅是根据蛛丝马迹提出疑虑，鉴定则需要提出坚实有力的证据。在以往，质疑和鉴定假照片往往是通过专家之手，而在最近的两起事件中，质疑与鉴定却成了互联网民的职责。2007年10月12日陕西省林业厅正式对外公布了这组照片，而到了12月，社会上特别是网络上对于华南虎照片的质疑之声达到高潮，2007年12月19日，国家林业局表示要求陕西林业厅鉴定虎照。从照片出现到国家相关部门作出回应，这前后经过两个月。而刘为强拍摄藏羚羊照片事件从爆发到尘埃落定，则只用了短短6天。2008年2月12日色影无忌论坛的一个网友dajiala发帖质疑照片，到了2月17日，事件的真伪就已经做出了结论。为什么假照片这么快就能浮出水面呢？因为相对以往专家主要通过摄影角度进行真伪鉴定相比，网民们除了从摄影角度出发之外，还从生物学、数学、天文学甚至新闻事实等不同专业知识角度为辨别照片的真伪提供依据。老子有云“天网恢恢，疏而不失。”（《魏书·任城王传》又云“天网恢恢，疏而不漏。”）这个“天网”原指“天道”的无形和全面，对于假照片事件而言，这个“天网”，就是知识、常识和事实。

现在回过头来看“周老虎”事件。最早提出质疑的人是通过直觉观感来对照片产生疑问的，既而从摄影方面的知识来考证它，他们认为周正龙所拍摄的野生华南虎照片色温有问题，老虎身上的色调与四周的环境并不协调，并怀疑是用Photoshop修图而得来。还有一些摄影爱好者认为照片的聚焦不对，拍摄照片的相机本来可用更长焦距的镜头将老虎拉到更近，但拍摄者却没有这样做，而是将焦点对在了树叶上。对于已经公布的3张不同角度、不同时间拍摄的老虎，其斑纹高度重合，有摆放老虎模型的嫌疑。而从原版数码照片的EXIF信息中，专业人员又否定了原版照片是经过PS的看法，将怀疑更多放在了“老虎模型”实景拍摄的猜测上。

而在之后继续采用科学方法质疑华南虎照片的人当中，以中国科学院植物研究所种子植物分类学创新研究组首席研究员傅德志最有代表性。他首先从植物学和生态学专业的角度对照片提出质疑。

他将林业局公布的周正龙野外拍摄时的工作照片与之前公布的华南虎照片做了对比，认为两者所处环境不同。周正龙的工作照是在中高山植被环境中拍摄的，并且他怀疑有人用当地随处可见的漆树枝叶摆在镜头前，制造了环境类似的假象。



图1

新闻链接：真伪华南虎事件

2007年10月12日，陕西省林业厅公布了一组据称是“陕西省安康市镇坪县城关镇文彩村村民周正龙用数码相机和胶片相机同时拍摄到的野生华南虎现场照片”，并声称经过专家鉴定，照片的真实性“毋庸置疑”。这组照片“有力地证明野生华南虎在中国境内没有灭绝”，也为当地申请国家野生动物一级保护区提供了可靠的依据。为此陕西省林业厅现场奖励了拍虎者周正龙20 000元人民币。

这么一条与互联网压根毫无联系的新闻，最终却通过网络引起了轩然大波。很快就有网民在互联网上表示，公布出来的照片存在多处疑点。对于网民提出的质疑，周正龙本人和陕西省林业宣传中心主任关克均做出了非常激动的反驳，表示“照片的真实性不容质疑”，周正龙甚至表示“用脑袋担保”照片的真实性。

来自于陕西方面的担保并未止住来自互联网的质疑声，不断有网民通过各种方法试图证明照片内容的不合理。即便也有网民表示相信照片的真实性，随着越来越多专业人士的介入，照片上那只老虎的面目越来越模糊。虽然国际权威刊物《科学》也刊登了关于华南虎照片的相关消息，但其中怀疑的态度也非常明显。争议的问题越来越深入，华南虎背后涉及的利益链条一点点被发掘出来，陕西镇坪到底有没有华南虎已经不再是争论的焦点，是否有人借助发现和保护珍稀野生动物的名义骗取国家有关项目基金，成了互联网网民最关心的问题。尽管陕西方面一再否认有此意图，并希望将争论的注意力转移回搜寻和保护野生华南虎问题上，但事情的发展已经向着官方无法控制的方向走去。

2007年11月15日，一个新出现的证据让公众似乎看到了事情水落石出的可能。网民“攀枝花xydz”在色影无忌论坛中发帖表示周正龙所拍摄的老虎酷似他家中所张贴的一张年画中的老虎，随后这张年画被公诸于众。而公众惊异地发现，年画中的老虎和照片中的老虎在姿势、神态乃至身上的条纹都具有高度相似性。众所周知，世界上没有两只斑纹一样的老虎，而现实中的老虎与年画中的老虎如此相似，除了年画就是以现实中的老虎为蓝本创作之外，就只剩下一种可能了。陕西方面迅速作出辩解，声称此年画就是根据周正龙照片制作，目的是“少数人企图借此证明野生华南虎的照片是个骗局，以达到不可告人的目的”。但是随后在各地纷纷出现的年画证明，早在陕西方面公布照片之前，“老虎年画”就已经在各地发售，不存在有人利用周正龙照片制作年画的可能。而此前陕西方面提供的据称是采集到的华南虎毛发、粪便等证据，也已经被证明没有效力。有没有野生华南虎存活？照片是不是真的？至此陕西方面只能陷入尴尬的沉默。虽然此后国家林业局责成陕西省林业厅对照片进行第三方鉴定，而陕西省林业厅也以“照片发布流程不符合规定，少数工作人员做法违规”为由公开道歉，但始终不肯确认华南虎照片的真假，众人期盼的第三方鉴定结果至今也没有出台。华南虎照片的真伪，现在还是一个没有答案却在公众中早已有了结论的悬案。

（上页图1）

而回到拍摄老虎的实地却找不到老虎照片中对应的环境，也是他质疑照片的另一个理由。拍摄现场景观核对、植物核对，以及拍摄模拟才是对辨明照片真假最好的切入点。（图2）



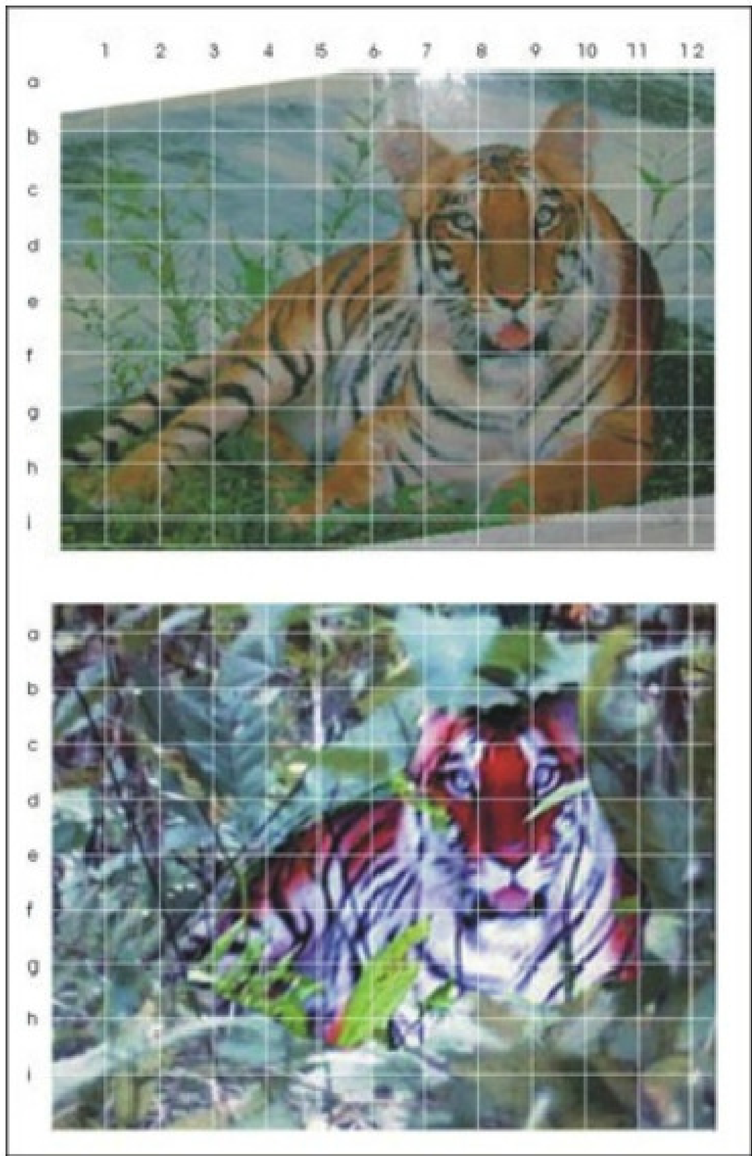
图2

另外傅德志还通过对几张不同角度拍摄的老虎照片进行对比，发现老虎头顶上方总有一片树叶遮挡，他认定“老虎”身边或者身后突然长出来的叶子是壳斗科植物，叶片叶脉清晰可见，表明那叶子是和“老虎”同处于一曝光平面上，就在那个“老虎”的身边或者身后。而且壳斗科植物叶子最长也就10厘米，而从照片中叶子和虎头的比例来看，叶子显然已经有脸盆那么大了。另外，他还提到“老虎”头部右上方一片呈现淡绿色的叶子，这片叶子可以分辨出叶形、叶脉，说明焦点和“老虎”差不多或者基本一致。他判断这片叶子大概是榛子一类，按照比例，这片叶子与“老虎”头上顶的叶子大小是差不多的。（图3）



图3

傅德志最后指出的问题是从摄影专业的角度出发的。周正龙声称拍老虎是趴在地上拍的，但从照片来看，却拍出了老虎头上树叶的俯视效果。傅德志说，根据他在野外拍照的经验，只要适当调整焦距景深，就能通过相机镜头把一小片草地看成一个大森林，唯一的缺陷就是叶子、茎干和外来物体（如一把钥匙等）的比例不合，而拍摄华南虎照片的人，正是利用了照相机的这个效果。他判断拍摄照片的人在“最多方圆10×10平方米”的范围内，通过前后左右移动位置，并根据景观效果不断把焦距景深调远调近调清楚调模糊，拍出了这张照片。但是拍照者没有想到环境比例问题，老虎身边和头顶的叶子与老虎比例严重失调。他最后“基本断定”照片中的老虎是道具（衬起来的纸板、纸片等），并且它的尺寸范围可能也就是一张8英寸照片左右。


图4

在傅德志10月20日发帖作出“华南虎是纸老虎”这一最终判断后一个月，11月15日，四川攀枝花一网友“攀枝花xydz”声称在自家墙的年画上发现了“周老虎”的原型。他说：“我今天仔细看我家的一幅挂在墙上的老虎画，除了耳朵不一样，哪里都一样，连老虎的纹路都一样。但我不知道怎么传图，我已经照下来了。”

消息一到网上，立刻有网友利用做图软件中的标尺网格线功能将年画照片和华南虎照片进行了切分，结果发现两只老虎有惊人的相似性。（图4）

11月17日，在浙江义乌，媒体记者找到了老虎年画的制作者威斯特彩印包装公司。该公司总经理骆光临出示了其在2002年即开始印制该年画的证据，他还告诉记者，公司是从北京某公司购买了华南虎照片的底片，当时还签署了版权协定。

到截稿时止，华南虎照片的真伪尚未得到国家林业局方面的官方鉴定说明，我们不便表态，但就在网络领域探究真伪的过程里，采用科学知识作为手段进行真伪的探究，其过程确实体现了难以抗拒的可信性。

而在刘为强拍摄藏羚羊照片事件被揭露的过程里，我们更感受到那种如探案一般抽丝剥茧的戏剧性。

相对“华南虎”照片真伪鉴定的众说纷纭和结果难产，“刘羚羊事件”的破解则因为图片上留下的相关线索过多，而使得过程更加具备代表性和趣味性。最早质疑图片真伪的作者dajiala在北京的5号线地铁内再次看到这张作为宣传画出现的照片时，他“注意到照片因为斜着放置，上面积了一些灰尘，就下意识地低头要吹一下浮尘”的时候，突然看到了一个奇怪的细节，在图片的最下方，有一道十分明显的线。作为具备图片处理常识的他，心中开始出现不好的预感——即这张照片上同时出现的火车和藏羚羊有可能是两幅照片通过Photoshop拼接成的，这道线成为质疑真伪的最早依据。

图上的线恰好被文字压住，dajiala怀疑奇怪的线是作者PS之后一时疏忽，忘记把贴完藏羚羊的那层原图露出来的裁掉了。（图5）



图5：图片局部放大后出现的修改痕迹

回到家，dajiala从国内最主流的图片服务平台Chinafotopress上找到了作者自己上传的原图，发现原图的构图更加漂亮好看，而获奖作品对照片的裁切从构图角度来说，显得毫无道理。（下页图6）

接下来，dajiala通过网络进一步搜集证据以证实自己的怀疑。他发帖说，根据获奖照片的EXIF信息（数码照片拍摄时生成的属性信息和拍摄数据的记录文件）观察，这张获奖照片的拍摄日期是2006年6月23日，而照片原作者刘为强当天发表在佳友在线的日记中只字未提这张照

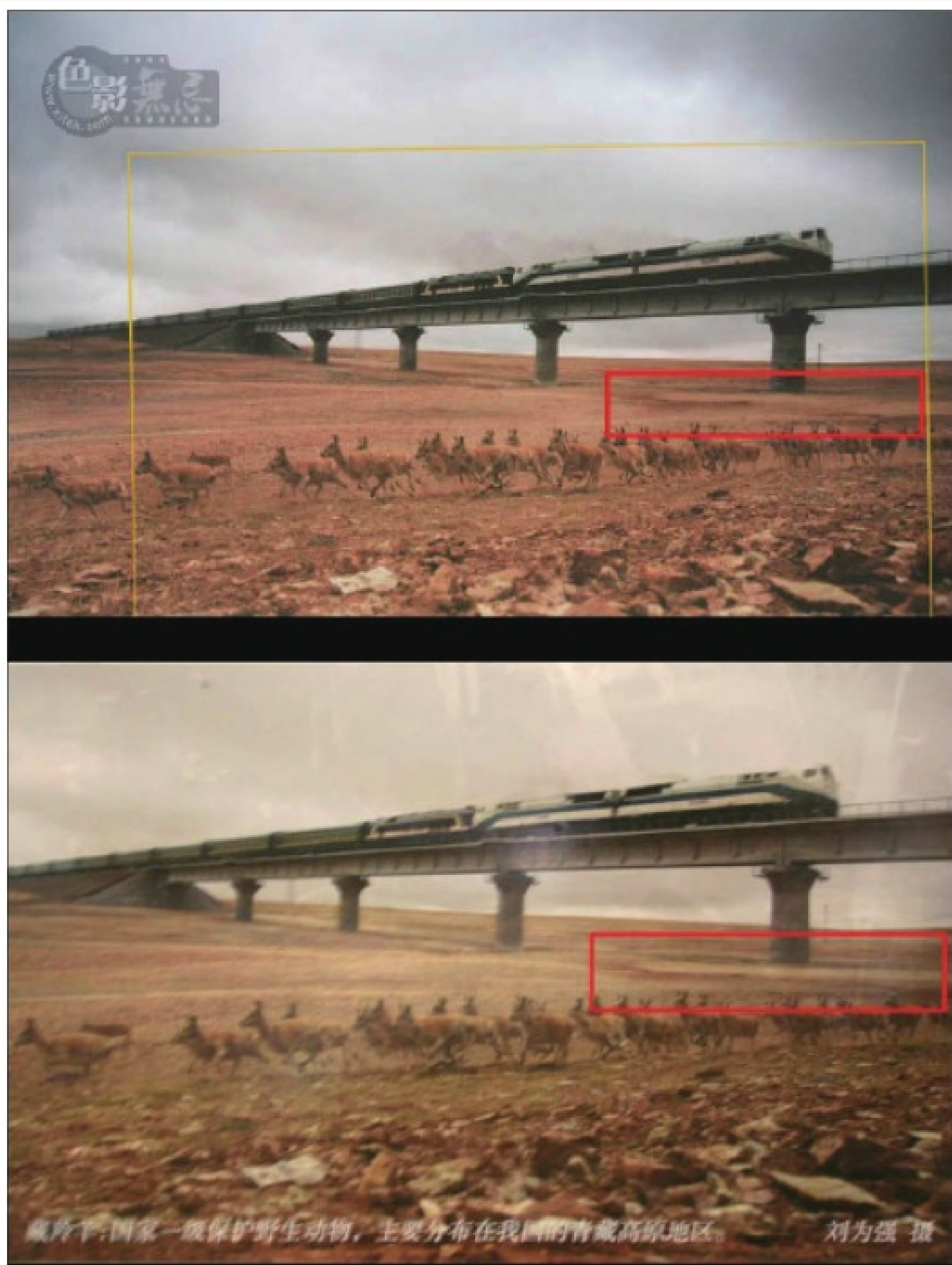


图6

片。他这样写到："难道做了很多年摄影记者的刘先生无法判断这张他之后号称趴了8天8夜拍摄的照片的新闻价值吗？当然，从他日记中我们可以知道，这之前的几天他似乎活动频繁，也不是如他所说趴了8天8夜啊！"（图7）

接下来他从照片原作者刘为强本人的网站上下载了这张图片，却发现这张照片和他之前获得的片子的EXIF信息完全不一样，连拍摄的相机也不同。很多网友对两张照片中充满矛盾的光圈、快门、ISO、日期时间表示疑惑，虽然如此，但是从摄影常识的角度而言，人们仍不能肯定照片原作者在照片中作假。

此外，网民们在查阅了照片的EXIF信息后，还根据拍摄时间和当时青藏铁路的实际运营情况发现了问题。EXIF信息显示照片是6月23日拍摄，但当时青藏铁路尚未通车，还处于试车阶段。虽然6月22晚的确有一趟列车试车，但根据发车时间和速度推算，到达照片拍摄地点的时间不可能是照片拍摄的时间。而且有熟悉铁路的网民指出，试车阶段通常不会挂太多的车厢，仅仅以保证车辆正常行使的后勤车和少量试乘人员为主，但照片上显示的却是远远超过试乘的列车车厢数量。随后又有网民从器材角度分析，认为以EXIF文件显示的拍摄快门速度来说，无法保证奔跑中的藏羚羊不出现虚焦，快门速度应该更高才对。而更多的网民则从藏羚羊的生物习性出发，认为藏羚羊的生育迁徙季节在9月，在6月就开始迁徙穿越青藏铁路不合理。例如2月13日凌晨，ID为"子非鱼"的网民发帖。他认为从生物习性的角度来说，藏羚羊是非常警觉的动物，附近有点声响就很容易受到惊吓而四散奔逃，所以才需要在青藏铁路上留出特别的藏羚羊穿行通道。但这群藏羚羊却在火车经过时通过铁路桥，从通过的时机来看不合常理，一般藏羚羊都是在没有火车和人在附近时通过铁路桥的。他还从dajiala公布的两张照片不同的EXIF信息显示的拍摄日期提出疑问，照片上出现的成年藏羚羊均为雌性，没有小羊，而雌性藏羚羊在怀孕的6月，才会集体通过青藏线向西去可可西里腹地产仔，到了9月母羊带小羊向东通过青藏线到东边过冬。根据dajiala提供的EXIF信息，从快门速度凝固藏羚羊动作的效果看，20D相机拍摄的1/1000秒更合理。还有网民指出，汽车在青藏线上跑了几十年，藏羚羊尚且没有习惯，又怎么可能适应火车呢？藏羚羊面对高架桥及其支架在地上留下的阴影都会踟蹰不前，甚至藏羚羊的"家庭"都会因为这样的"障碍"而失散，它们和人类保持的"安全距离"在200米以上。

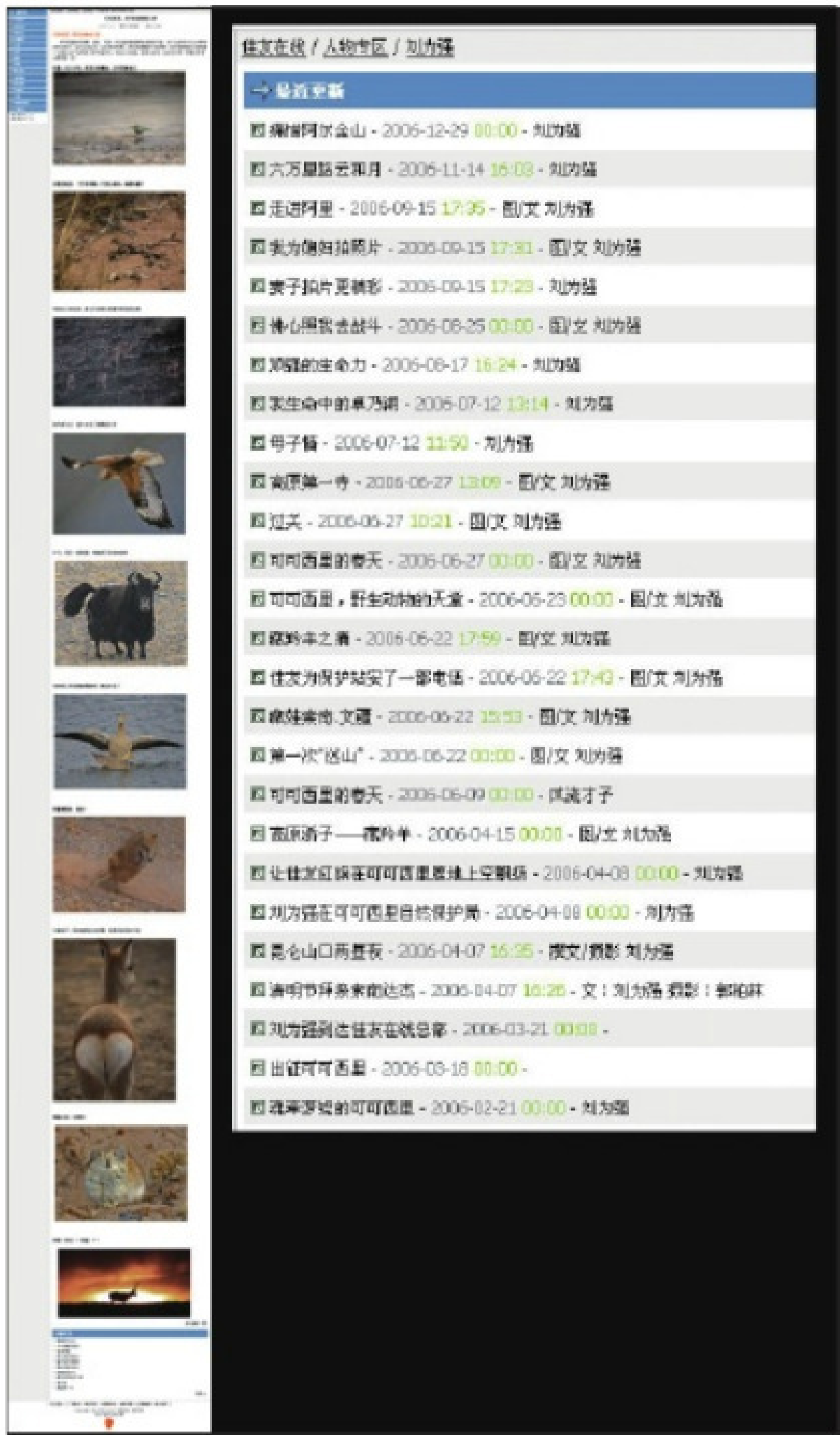
因为照片拍摄者刘为强在接受颁奖时，面对主持人的采访表示，他是在铁路桥附近挖了掩体才拍到藏羚羊照片。所以还有网友从地质学的角度对照片提出质疑：干枯河床的沙石沉积密度超大，海拔4500米以上的地方自己挖出半米深掩体的可能性有多大？一位拍摄过藏羚羊的网友发帖说：原来只有公路时，有专人义务保护藏羚羊过路，每当藏羚羊迁徙时，远处一旦出现汽车、人等，藏羚羊就会远远躲开，这时就会封路。有时会好几个小时封着，直到藏羚羊过去，这时候人和车一般距藏羚羊有一公里以上的距离，近了藏羚羊根本不会靠近公路，更谈不到藏羚羊会抢路而行。当年在路上看到藏羚羊，刚举起相机，就见那羊跑得比兔子还快，一只500的镜头也就拍了个尘土，一路上几次拍摄照片的效果都像拍兔子，根本无法拍摄到清晰有效的图片。

2月14日，网友"sc201"从透视学的角度提出了自己的看法。他说，拍摄火车应该用28毫米以上广角镜头，画面底部的石砾和火车是一张原始图片，羊群应该是300毫米以上的长焦，此图绝对是合成的。如是真实拍摄而成，羊群的透视应是近大远小，焦点也应是近虚远实。仔细看看，领头的羊脚下的大地距离广角镜头应不到10米，若是真实拍摄而成，这只羊的大小基本上相当于一只老鼠的身材。

还有人从摄影师的经验谈，在通常情况下，当摄影师遇到精彩的场面时，都会选择连续不停地抓拍，这才能保证照片的质量，具体到这张照片，就算为了保证车头位置在图片中有更好的选择，也不可能只拍一张，而照片原作者从这样好的角度所拍摄的照片却只有一张。

写到这里，笔者不禁想起傅德志研究员在论坛中所写的一段话："科学需要证据，光说像是不行的。不找到明确的并由专家确认原来照片中出现的那棵大树，并重新拍摄模拟还原的照片是不能算数的……林子里面树很多，但照片上那棵大树我已经'留下'了'植物分类学'的专业标记。"

天网恢恢，疏而不漏。在无数人的知识面前，真伪再也不能像过去那样难辨。


图7

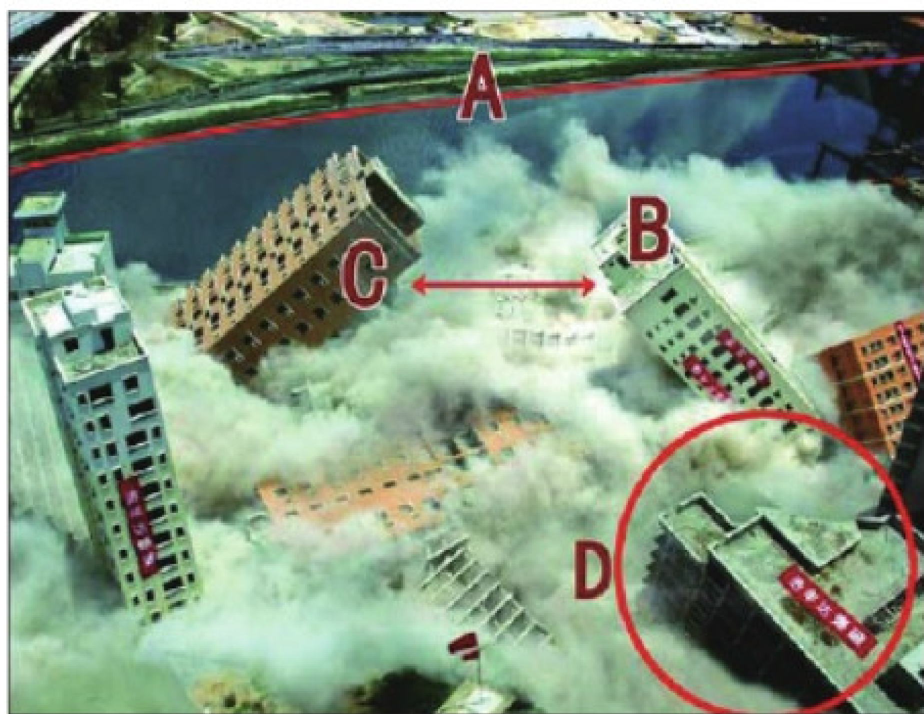
为何网络时代如此流行造假

图片作假不是从今天始，也不是中国所独有。早在2004年，中国新闻界就有一件当时非常轰动的新闻图片造假事件发生。2004年2月，《武汉晚报》摄影记者邱焰拍摄的《非典时期的婚礼》荣获2003年第47届世界新闻摄影比赛（通称"荷赛"）的日常生活类（单幅）三等奖。不久，该照片中的被拍摄对象陈英向媒体投诉，称该照片是经过预先设计和摆拍的，存在严重失实，图中2人仅仅是模特而已，并非新闻中所说的"成婚的新人"。陈英最终将相关单位和记者告上法庭，称该图片以新闻事实的名义出现，对他个人生活造成了巨大影响。


《非典时期的婚礼》，这张照片最终引来了一场官司

在2006年3月24日结束的第二届中国国际新闻摄影比赛中，一张名为《中国农村城市化改革第一爆》的照片记录了2005年5月22日深圳市对皇岗口岸附近的城中村进行改造爆破的情景，这张照片最后获得了经济与科技类金奖。但金奖的公布却引起了诸多新闻同行的质疑，因为当时见证这一历史事件的媒体并不仅仅只有一人。在调出照片源文件进行核查后，组委会发现摄影师对图片进行了不小的合成修改，其中最主要的调整有3处：





《中国农村城市化改革第一爆》，这张图片最终被取消了所授予的奖项

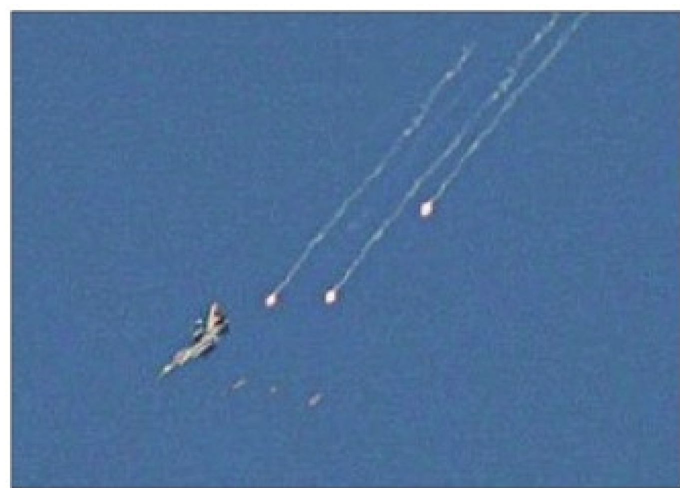
1.深圳河对岸多出了部分"不明景物"（A）。

2.楼房位移画面右方倾斜的白楼（B）与左方正在倒塌的棕色大楼（C）的距离大约缩短了2/3。

3.右下方出现了露出楼顶的不明建筑物（D）。

这种调整突出图片的对比性和冲击力，但对于新闻纪实图片来说，这种调整已经超出了可接受的程度。尽管照片作者林勤解释"接不是合成，不是故意，而是对大会规程阅读不仔细"，但组委会最终决定取消《中国农村城市化改革第一爆》作者林勤的比赛资格和金奖荣誉称号。

而在一向以新闻真实性要求严格自居的欧美新闻行业，新闻图片作假的事件也屡见不鲜。2003年4月1日，这是西方一年一度的愚人节，但对于新闻行业来说则没有愚人节。就在这一天，美国《洛杉矶时报》记者布赖恩·沃斯基丢掉了他的饭碗。这个有25年新闻摄影从业经历的资深摄影记者，在3月30日从伊拉克传回的一张表现英军士兵和伊拉克平民对峙的图片中，为了增强图片的对立冲突表现，将两张图片的内容拼接到了一起，并传回报社发表在了网站上。很快其中的破绽被发现，尽管布赖恩解释他的目的是为了改善构图，但《洛杉矶时报》还是立刻撤下了这张图片，向读者致歉更正，布赖恩也立刻被解职。

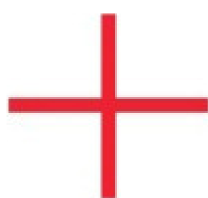

黎巴嫩签约摄影师阿德南·哈吉将战斗机投射的红外诱饵弹修改成了导弹

2006年8月，美国路透社发表的两幅关于黎巴嫩和以色列武装冲突的图片遭到了质疑举报。路透社经过对原始图片的调查之后，证实了这两张图片确系经过数码改动合成。其中一幅图片表现的是以色列空军空袭贝鲁特的场景，浓烟在城市中升起。为了表现轰炸的猛烈，摄影师将烟雾的颜色加深，范围也进行了扩大。另一幅图片表现的是以色列空军发射空地导弹进行轰炸，但经过调查证实，该图片源片中的战斗机只是在发射红外诱饵弹，没有任何杀伤力，摄影师将图片中红外诱饵弹的烟柱加粗加长，使得其看上去酷似发射导弹。这两幅照片被揭露后，路透社立即解除了与图片提供者、黎巴嫩签约摄影师阿德南·哈吉的签约合同，收回自7月12日黎以冲突爆发后他所提供的43张新闻图片，并删除了数据库中与他签约后所存储的全部920多张新闻图片。2007年1月，路透社又因此解雇了一位对此假新闻图片事件负有失察责任的驻中东地区高级图片编辑，并决定在此地区设立图片监察的相关负责人。

此外，那张著名的二战新闻照片《国旗插在硫磺岛上》，如今也被证明并非纪实图片，而是摆拍的。这张由美联社随军记者乔·罗森塔尔于1945年2月23日拍摄的照片，被认为是完全表现了美军在二战中所经历的艰苦和士兵的英勇团结，号称"可以让海军陆战队名垂青史500年"。而该图片被刊登在美国的《生活》杂志后




为了突出轰炸的猛烈，摄影师后期修改了烟雾的浓度和范围

将两张原创图片合成为第三张以增强画面冲击力对比，“刘羚羊”不是第一个这样做的人，国外早有前辈

的确引起轰动，赢得了当年的普利策新闻奖，后来又被制成雕塑，登上邮票，刻在纪念币上，成为美国在二战中英勇战斗的标志和美国精神的象征。摄影者乔·罗森塔尔后来承认这个场景实际上经过了两次拍摄，原因是美国军方认为第一次拍摄的图片中美国国旗太小，没有气势。于是在第一次拍摄后，为鼓舞士气又命令美军士兵和记者配合，换了一面大国旗第二次插旗，才有了如今被公众看到的这张图片。2006年的美国电影《父辈的旗帜》中，就真实表现了这一情景。

以上的例子仅仅是冰山露出水面的一小部分，更多已经被揭露和尚未被揭露的假新闻图片不胜枚举。正如前面所说的，造假不是从今天始，但为何如今表现得特别严重？这其中高科技带来的制作和传播便利是主要原因。胶片摄影时代的图片作假，除了摆拍之外，主要的作假手段依靠暗房合成、挖补翻拍。这些办法对摄影师的拍摄和暗房后期制作水平都有比较高的要求，技术拙劣者很容易露出破绽，因此有胆量有技术尝试的摄影师不多，有胆量尝试的往往因为技术高超极少被发现，除非被知情人揭发，否则都能逍遥法外。但进入数码时代，数码相机的出现让照片的拍摄和后期制作技术门槛都大大降低，互联网广泛的传播性又使得图片被传播的范围更加广泛，经受的不同目光更多，制作假图片和发现假图片的机会都大大增加了，因此互联网时代的虚假新闻图片事件才显得越来越多。

不过，仅仅将新闻图片作假归咎于技术的进步，这显然是不全面的。新闻调查学中有一个可以成为真理的指导原则，就是“如果你想知道到底是谁造成了这件事情的发生，你只需要去追究事件发生后的最终得益者”。在绝大多数情况下，这个原则屡试不爽。按照这个原则，我们简单探询一下就可以发现，虚假新闻图片出台之后，受益的有两方面：阅读者和发布者（摄影师及其所属媒体）。阅读者通过对虚假新闻图片的观看获得了虚假的阅读快感，完成了阅读消费。发布者通过虚假新闻图片获得了更多的销量、点击率和转载率。一旦图片作假败露，则受益双方则都受到了实质性的利益损害。阅读者的公众知情权被损害，对新闻的审读和观感受到了误导，造成了错误的新闻结论。发布者的媒体公信力则直接受到了损害，他们将失去读者的信任，未来将不得不为了恢复自己在读者心目中的形象和地位付出更多议价。不过在事件中，新闻的作假者是主动方，获得利益也相对更大更直接。新闻的消费者是被动方，获得的利益更小更间接。但从互联网时代的传媒特点来说，消费者过量和浅薄的新闻消费需求，造就了传媒行业更加激烈的竞争，各个媒体都为了争夺更多的读者而不择手段，因此新闻消费者的阅读素质降低也是造成虚假图片事件越来越多的重要源动力。



这张号称“可以让美国海军陆战队名垂青史500年”的著名图片，如今也被证实是摆拍的作品

西班牙通讯社图片处理制作规范（部分）

一、关于Photoshop使用

Photoshop是一个非常复杂的图片编辑软件。我们仅仅只使用其巨大图片编辑功能中的一小部分：剪裁和重定图片大小以及平衡色调与色彩。

规则是：

不得对原片的主体进行增加或减少

（不得改变原始内容以及图片的新闻真实）

不得过度调亮、调暗或者模糊图片

（不得通过对图片某些部分进行掩盖从而误导读者）

不得过度调整颜色

（不得过分改变图片的原始亮度）

指导原则是：在新闻现场只能通过Photoshop进行细微的调整

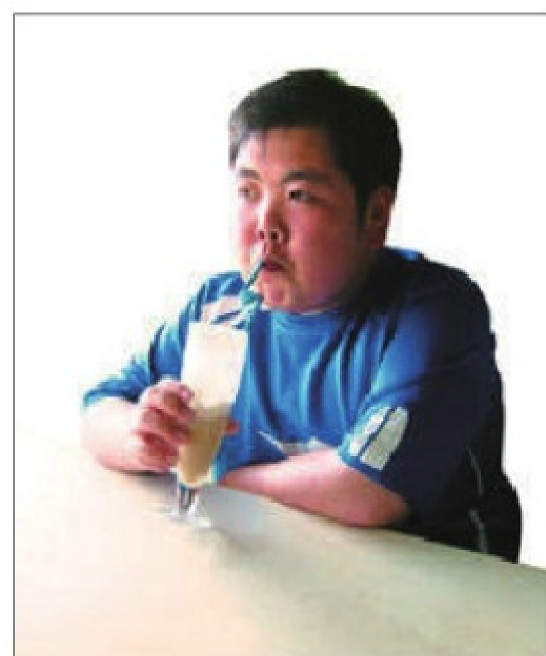
（尤其在笔记本电脑上）我们要求只能进行剪裁、调整图片大小、色阶以及分辨率调整至300像素/英寸。当有需要的时候，可以要求图片编辑和图片处理员在其校准过的高分辨率屏幕上进一步对图片编辑。这些包括调亮/调暗、锐化、清除污点以及基本颜色校准。

技术指导：

克隆、修复或笔刷工具不允许使用，唯一的例外就是去除相机图像传感器上灰尘导致的照片污点。克隆工具只可

互联网时代如何应对假照片

当然，不同的“伪影像表达”在互联网时代也具有不同的命运和意义。网络上流传最广的一张修改合成版照片，当属著名的“小胖”。这张照片的风靡程度毋庸多言，众多网民都对被修改的各种版本照片表示了喜爱和欢迎，而当事者本人也从苦恼抗拒到宽容理解，最终形成了个双赢的结局。另一个著名的“伪影像表达”事件——《一个馒头引发的血案》中，除了电影的制作方和发行方（导演陈凯歌和制片人陈红）之外，几乎所有人都对经历再修改的影像欢呼叫好。换到“华南虎事件”和“刘羚羊事件”，就变成了人人喊打。同样的行为为何遭遇不同的命运？这是因为两种影像再创作行为发生在不同领域。“小胖”和“馒头”并没有明示图片具有完全的真实性，而是从一开始就说明这只是虚假的作品，是个玩笑。但“华南虎”和“刘羚羊”都是发生在新闻传播领域，这个领域是以信息的绝对真实性为第一要素，重大的新闻事件和图片有可能影响国家有关管理部门在政策和资金上的调整分配，形成巨大的利益流动。网民之所以对“华南虎照片真伪”一直不依不饶，就是因为图片有可能影响国家对有关地方投放巨额的环境保护资金。但至今没有足够证据证明华南虎的真实性，一旦仅仅凭借几张有疑点的图片就判定当地存在华南虎，极可能造成资金浪费。“刘羚羊事件”虽然表现的是国家为了保护藏羚羊付出努力这个客观存在的事实，但假照片让其他真实拍摄的摄影师的努力变得微不足道，而且在事件被揭露之后，反而对中国藏羚羊保护事业造成了更大的负面影响，损害了环保执行者的公信力。因此在互联网上，其他图片的PS也许可以有一个宽容的环境，惟有新闻图片领域是个例外。


小胖本人如今已经能够坦然面对自己照片的“遭遇”


惨遭PS修改的小胖，却引来了诸多网民的追捧和欢迎

“刘羚羊事件”发生后，人民摄影报总编、社长霍玮在总结经验教训时指出，近年来频发的虚假新闻图片大致分为三类：一类是经过电脑技术后期合成制作，添加、减少或者更换一些新闻元素。这类图片大多有痕迹可循，可以通过背景的远近、大小、三维空间、色彩过渡以及渐变过程等进行初步判断。第二类虚假新闻图片是通过用照片等平面的东西为背景，添加一些实物或背景元素通过舞台剧合成的形式拍出来的，这类图片没有经过后期的技术处理，识别起来需要费一番功夫。第三类虚假新闻图片是借用其他媒体资料或者场景的图片作为新闻图片，而不在文字说明中标明甚至标注新闻图片解说词，违

以设置在100像素以下进行操作。除非是在良好工作环境下的校准屏幕下，我们强烈建议摄影记者让编辑室来处理照片上的污点。

色相/饱和度工具不允许使用。它不仅会影响图片质量，而且在笔记本电脑的屏幕上也无法被很好地调整，更重要的相对于色阶调整的效果而言它并没有什么特殊之处。

色彩平衡的调整应该尽量最低限度，尤其在有偏蓝色主导的笔记本电脑屏幕上。

色阶工具只能通过移动色阶柱状图的起止点来调整暗调和高光。

加深、减淡、海绵工具在大多数情况下只能用于局部轻微调暗曝光过度的地方。当减淡工具在阴影地方使用的时候，原片中所有可视部分应依然保持可以被识别。

多次曝光的照片必须在图注中清楚地说明，并且在发稿之前需向编辑室说明。

二、关于摆拍/策划新闻照片

1.摄影记者，绝不允许摆布或重新导演新闻事件，绝不允许在拍摄过程中摆布被摄对象或者添加、删除以及移动被摄对象。新闻图片必须还原新闻事件发生时的真实场景，任何一种试图改变这种真实场景的行为将被视为捏造事实。

2.摄影记者在拍摄人物肖像、正式采访和非新闻类的特写故事时，可以适当控制被摄对象。对此，图片说明必须解释现场情况，避免误导读者以为画面中是自然发生的场景。

3.当用合成照片表现某类特殊事件（例如天文事件、水下事件）的过程时，必须在图片说明中交代所使用的特殊摄影技法。在常规新闻事件的报道中，禁止使用这类特殊摄影技法。





从《无极》到《馒头血案》，除了陈凯歌导演夫妻之外，其他人都对这个“二次创作”的作品大声叫好

反新闻真实性。这种作假相对比较隐蔽，识别难度最大。

但另一个方面，新闻行业长期以来缺乏一个统一有效的法律规范，甚至对造假者的认定标准、内部审核和事后追惩都没有统一的行业规范，多数时间只能依靠媒体自律、公众监督。随着网络传播平台的迅猛发展，网络媒体、博客、播客、手机信息等新媒体形式的出现，过去由国家政府主导的新闻信息传播，已不再是新闻记者垄断的舞台，所有人都可以成为发布、传播新闻的主体。这一变化极大丰富了新闻的来源，增大了新闻信息量，同时也使新闻信息的传播变得越来越简单、快捷，范围越来越广，新闻舆论传播的引导、约束、控制和监督变得越来越困难，这就给假新闻、假照片提供了更多的机会。如果没有相应的法律去约束和管理，仅仅靠道德自律方式去约束的话，目前这种鱼龙混杂的局面难以得到改观。为此，制定一部行之有效的行业法律法规，是新闻管理部门近期应该重点考虑的问题。

尾声：真伪背后的回声



又有一张“华赛”获奖新闻图片被质疑作假，疑点是背景上两只看上去很相像的鸽子

互联网正在渗入我们生活的每个角落，从工作到生活，从学习到休闲，包括新闻媒体在内，每个角落都少不了它的身影，它是整个社会未来的发展方向。

但我们必须要意识到的是，互联网是逐利而生的，虽然从广义上来说，这个“利”字应该包括公众利益和商业利益，但没有盈利就没有未来的如今，商业利益正在逐渐成为经营者最优先考虑的对象，而对需要以公众利益为优先考虑的新闻媒体，就面临着更复杂的考验。如何在二者之间找到平衡，是每个媒体从业者需要认真思考的问题。可以说，目前中国大多数的媒体在这方面都有自己的道德底线和行业自律。不过最近连续出现的风波和争议说明，道德和自律只是一个基础，而不是一个可足够依靠的规范。面临着巨大商业利益的诱惑，不是所有人都能把持住自己。刘为强在事发之前的所做所为和所获得的种种荣誉和利益，已经说明了道德和自律在诱惑面前有多么脆弱。新闻和互联网行业需要更严格的规范和监管，这是行业内外一致达成的共识。我们期盼具体规范的出台，但在没有出台之前，我们能依靠什么？

答案就是公众，“华南虎”和“刘羚羊”事件已经给出了最好的答案。互联网给了我们一个开放的平台，在这个平台上，每个人都是评判者，只有确凿的真实才能经得起公众的重重考验。我们不幸生活在互联网时代，这里鱼龙混杂、杂草丛生，各种心怀叵测者会为了不同目的而不择手段。我们也有幸生活在互联网时代，所有的真伪和黑白都可以被放在公众的眼前经受审视，得出历史应有的公论。尚未结案的“华南虎”事件，就是最好的例证。

文章写到这里，我们所探讨的话题，已经远远不是分析几张照片的真伪这么单纯了——实际上，我们本来也不想，也不打算在一两幅做假的照片上做什么判断，更不想“拿自己的脑袋来担保”自己判断的正确性，这样做的人已经够多了，一家媒体该做的不是这些。我们也相信，在茫茫的网络世界中，跳出来抓住某些照片不放的网友们，他们也不仅仅是为了判明一张照片的真伪——每个人内心里都清楚，任何一张“著名照片”的真伪，对于每个人的生活来，都没有哪怕是一份午餐的涨价通知更重要。但是这些肯站出来发表自己意见的人都明白一个道理，那就是这个社会需要真实。了解真相，是一个公民应该享有的起码权利，并且说到底，这种知情权也是关乎我们每一个人的利益。毕竟，只有一个诚实、透明的社会，才能使我们活得更好。P



华南虎照片真伪鉴定至今没有结论，不过公众已然有了自己的定论

（本文所采用图片部分来自于“色影无忌”论坛，以及网友提供的扫描图，特此说明）

口水飞处，溅在了谁的脸上？

——冷眼看教授网上骂战

■北京 半拉子

“凡走狗，虽或为一个XX人所豢养，其实是属于所有XX人的，所以它遇见所有的阔人都驯良，遇见所有的穷人都狂吠。不知道谁是它的主子，正是它遇见所有阔人都驯良的原因，也就是属于所有XX人家的证据。即使无人豢养，饿得精瘦，变成野狗了，但还是遇见所有的阔人都驯良，遇见所有的穷人都狂吠的，不过这时它就愈不明白谁是主子了。”

“大凡做走狗的都想讨主子的欢心因而得到一点点恩惠。《拓荒者》说我是资本家的走狗，是哪一个资本家，还是所有的资本家？我还不知道我的主子是谁，我若知道，我一定要带着几份杂志去到主子面前表功，或者还许得到几个金镑或卢布的赏赉呢。钱我是想要的，因为没有钱便无法维持生计。可是钱怎样去得到呢？我只知道不断劳动下去，便可以赚到钱来维持生计，至于如何可以做走狗，如何可以到资本家的账房去领金镑，如何可以到XX党去领卢布，这一套的本领，我可怎么能知道呢？也许事实上我已做了走狗，已经有可能领金镑或卢布的资格了，但是我实在不知道到哪里领去。关于这一点，真希望有经验的人能启发我的愚蒙。”


鲁迅先生

这两段话看上去是不是骂得很痛快？对，这正是来自于上个世纪初一场著名的骂战，当事人是鲁迅先生和梁实秋，两位现代文学史上的重磅名人。当时，两个人的战斗可以说是万众瞩目的大事。在那个变革和抗争的年代，顽强不屈的鲁迅先生，与以梁实秋为代表的现代派文人之间，展开了一场火星四溅的激辩：文人到底应不应该向黑暗的社会现实妥协？这场战斗的胜利者与失败者，已经被时间充分地宣判。

而近百年过去了之后，文人之间的笔仗仍旧存在着，从“野狗”“疯犬”演变成“屁眼”，但是给我们的感受却已经不同了。当前网络上热炒的“教授骂教授”事件，也和上个世纪初的文人骂战同样吸引了无数人的眼球。两位教授也同样是来自重点学府，而且关键在于，现今教授们的破口大骂，与鲁迅先生为了国家才开骂已经有了根本上的区别。事件中的教授为了个人私利，在自己Blog中所写的文章用语粗俗程度直逼下里巴人，满篇“畜生”“屁眼”乱飞。虽然事后已经删除了相关文章，但仍然让人不禁汗颜，感慨到：这就是高等学府里辛勤的园丁？

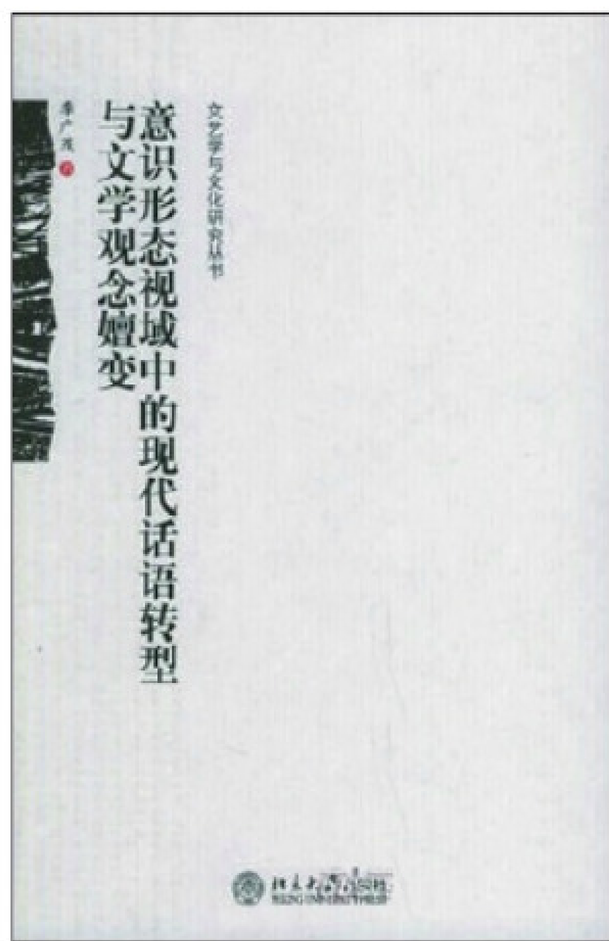
让我们来回顾一下事情经过：北京师范大学教授季广茂的大作《意识形态视域中的现代话语转型与文学观念嬗变》在出版以后，遭到了四川师范大学教授钟华撰写的批评，后者撰写了12 000字的长文《文化研究与文学理论的迷失》发表在一篇学术期刊上，从7个方面指出了季广茂文章的问题，可谓是巨细靡遗。过于专业的术语我们暂且略过，简单些说，钟老师的意思是，季老师的这篇巨著虽然是国家级重点课题成果，但是基本上等于什么也没说，根本是文不对题，没有太多创见，甚至连题目也没解释明白。


现代作家、翻译家梁实秋先生

好家伙，这一下子可捅了马蜂窝。经常阅读学术期刊的季老师很生气，认为后果很严重，于是在自己的博客上连续更新几篇文章，采用了非常“直接”的措辞当头痛骂钟老师，一时间网络大哗：毕竟，芸芸众生的观众们，谁能想得到，居然有一天，“屁眼”“畜生”这些词汇的后面会缀上“教授”二字呢？

然而季老师用了，他把词汇挂在博客上长达3个月，他承认这样使用汉语可能太过分，但是一看见钟老师，就不由得“感性战胜了理性的那一面”，也就是说，血气上涌，不骂不快。

3个月后，季老师撤下了这些文章，同时向各方面致以歉意，但是他说，绝不向钟华道歉。



《意识形态视域中的现代话语转型与文学观念嬗变》

这场战斗虽然发生在学术界，但是因为当事人双方的身份特殊，让所有看热闹的人们都难免热血沸腾。有的人说：中国学术界已经没救了；有的人说：我们应该多一份爱和理解；还有的人说：根本还是因为利益问题吧。种种评论和猜疑，在事件发生之后从各个领域滋生出来，支持季老师和钟老师的人们也忍不住发动了口水战，斗得不亦乐乎。

然而，不管怎么说，这个事情的起因，最终是因为学术批评。

在网上，人们更熟悉的是拍砖和鲜花。那么，用通俗的话来讲，学术批评就是同行之间的互相评价，而这些评价中，一大半是砖，剩下的则是伪装成鲜花的砖。毕竟，为了一个理论和一个学科的进步，学者们互相挑挑刺，有助于大家找出毛病，再接再厉改进。这一点，无论在东方还是西方，在古代还是现代，都是通用的。甚至在大学里，学中文的还有相关专业课程，就教你怎么批评，怎么给人挑刺儿。

所以你看，挑刺儿这活儿，难听了叫找茬，好听了就叫批评，虽然是一回事，听上去可差太远了。而且，大家一起来找茬这种活动，并不是有了游戏才开始的，历史上著名的先例可谓是数不胜数。在中国思想文化界动荡不安的那个时代，鲁迅先生在自己生命中最后的10年里，用自己锐利的杂文与现代派文人进行的战斗是一场为了真理而刺刀见红的搏杀。在那时，尽管中国的状态已经到了令人心慌的地步，可是充斥在报刊杂志中的，仍然是粉饰太平的轻薄小调，而当鲁迅先生和一些志士试图让大家清醒些时，从各个方面迎面泼来的冷嘲热讽，逼得他不得不投出自己匕首一般的文章，战之而后快。鲁迅先生的敌人，与他同样都是文学界的学人。然而，在那个孕育着危机与变革的时间中，找茬儿与挑刺儿，是一种对人民和国家负责的态度，是为了寻找真理的方向而四处奔走的努力。为了更多普罗大众的利益，发出属于他们的声音，至于鲁迅先生在《记念刘和珍君》中描述的“男女武将，强拖出校”，如今却也上演了男女师生拳脚相交。

然而今天呢？仅仅是因为观点不同。没有大是大非，更没有痛苦的思考，这一切，看上去都只是意气之争，为了一口气而不惜撕破脸皮的匹夫之勇。教授们真的是出于追求终极的正义与真理而战斗吗？他们更多是为了自己，为了眼前那一点可怜的面子。鲁迅先生当年在《记念刘和珍君》中辛辣地抨击了那些把学生们视为蝼蚁的鼠辈，而到了今天，这种现象仍然屡有发生！

中国政法大学的杨帆教授，当同学们问他是否可以不来上课，他也点头默认之后，却出人意料地对着人数不足的课堂大声咆哮。在紧闭教室门，把学生像囚犯一样关起来后，面对沉默的孩子们，几乎像陷入歇斯底里一样怒骂了近10分钟。当学生们略微提出一点抗议之后，站在神圣讲坛上的教授竟然发展到拳脚相向，跟一名试图离开的女生发生了肢体冲突。外面学生们恳求式的敲门，引不起他半点同情，在他的成绩单上，外面所有人都会挂掉。无论你曾经多么用功学习，仔细写论文，只要是这次没有在场，就只能落一个不及格。希望靠着成绩出国保送？别妄想了！因为老师很生气，后果很严重！

这样的事实，你能相信是发生在现代中国的高等学府中吗？这样的老师，与鲁迅先生笔下的暴君有什么两样？个人的愤怒可以被宣泄，但是用这样的方式发泄在完全无法反抗的学生们身上，不过是另一种意义上的恃强凌弱。在学校，学生永远处于一个弱势地位，他们能做到的，顶多就是不来听课，但是老师却可以威胁他们，甚至殴打他们，在这样的情势下，也难怪会有教授脱口骂出“畜生”了，因为他们做惯了强者嘛。

不过话又说回来，强中更有强中手，在本来应该纯洁的校园中，暴力殴打还会升级。同样在北京师大，在珠海校区中，一位教师被学校领导指使的校园保安暴打，以至于受伤入院。起因理由经过调查，是因为教师支持了与校领导意见相左的前领导，并且对校领导的做法进行了指责。于是就在一个白天，当着几百名学生和老师以及家长的面，老师被20多名保安当场痛殴，并被扔在路上。“他们就这样凶神恶煞地冲进来，20个人围住我一个人，打得我浑身流血，躺在路上动弹不得。”看看，教授再凶，也没凶过校领导，为了一场口角，自有人让你闭嘴——这还哪里是校园，明明是黑社会才对。现在保安的手里拿的是木棒，恐怕过不了几天，就要抄起片儿刀，像古惑仔一样挥舞了。这保安，难道要在凶悍的名声上超过城管吗？

为什么我们的校园不再平静？是谁让“老师”“教授”这些词汇变了味儿？美国的校园里，有人拿着枪扫射，那叫校园暴力；我们这边打骂结合，叫什么？冷暴力？这里面的道道，不仅仅是给个定义就完了的。我们这边没有心理变态扭曲的杀手，但是却有暗流汹涌的对抗和怒火。学术之间的恩怨，为什么要刻意拿到桌面上来？仅仅为了人数不足，为什么教授要跟野兽一样发作？办学宗旨的分歧，何以大打出手？在反思学风修养日下的同时，人们难免会怀疑：这背后，恐怕不再单


北京师范大学教授季广茂



季广茂的blog



杨帆，著名经济学家，1951年生于北京，2003年调入中国政法大学商学院，担任教授、博士生导师

纯是为了学术观点本身。

在今天的学校里，靠在期刊上发表文章来争取职称已经是一个不争的事实，而靠着华而不实的成果来谋求经费的现象更是比比皆是。钟老师可能就是为了发表自己的文章，而季老师则可能要靠着文章来赢得经费。越来越多的学者们深陷在一个为了利益而挣扎的黑洞中不可自拔，这种凭空而来的焦灼让人坐立难安。学生不来上你的课，可能会影响对你的评价，于是，急得口不择言，跟火上浇油的学生展开对骂；领导的意图无法贯彻，导致经济效益难以实现，绊脚石理所应当该被揍上一顿。大家都是为了混口饭吃，你骂我怎能容让，当然要骂回去！

这种发自内心的怒火激流，是比枪弹更容易发射的武器。其实这倒简单了，我们不用担心像鲁迅先生那样，还要为了正义公理而忍受卑鄙的冷箭，只要对方触及了自己的利益，就马上开战吧！坐在冷板凳上为人类做贡献，那是哪辈子的观念了？鲁迅先生为了国家才开骂的传统，对不起太老套了，我们讲究的就是，为了一块骨头也要头破血流。君不见在青青校园中，有的学院楼下停满了高级轿车，有的学院门可罗雀，有的教授一节课一万人民币，有的教授奋斗终身也挣不到一套房子，这些差异能不搞乱人心吗？人为财死，鸟为食亡，凭什么教授就应该从头到脚从始至终高尚？在物欲横流的年代，人确实不再为人，大家都兽化了，怪不得教授们都会选择“畜生”作为第一用语，真的是已经认清了这个世界的本质呢。

而且你绝对不要担心没有人来观摩你的战斗，只要在搜索引擎上键入“教授”“殴打”“辱骂”字样，就会有无数网页跃入眼中。在人们质疑我们校园到底怎么了的时候，在这些事件的背后，也照样有一个鲜明的幽灵在游荡：网络。

为了私利的丑恶辱骂，只要贴在自己的博客里，一经转帖，也会摇身一变成为威力巨大的原子弹，投放在人群中，激起比蘑菇云还要嚣张的议论。古人说防言甚于防川，到了今天，洪水和雪灾可以经过军民一心的抗争而抵抗，网络中间滔滔不绝江河日下的唾沫星子，谁能挡得住？就算是大禹再世，也要徒叹奈何。人言可畏，已经不再是简单的四字成语，而是一个赤裸裸的现实了。

言论，比过去的任何时代，都更像杀人的凶器。

在网络时代，我们本来应该更加谨慎。但是网络的力量没有让大家变得更小心翼翼，反而有更多的人想：如果我受了委屈，就要到网上去哭诉，如果我恨某个人，就要到网上去开骂。只要你的言论在前，那么就有无数盲目的人跟着你一起高唱战斗之歌。而传统的媒体，他们的记者都蹲在网上，本来无人理睬的小小纠纷，只要有足够的网民跟风，就会成为各大报纸的头条。

在这种网上“乱世”下，鲁迅先生也一定会感叹：幸好正义和公理不用趟这趟浑水了，因为大家都用不着。

这绝不是为了让人们生活得更美好的战争，更不是为了引发人们思考的搏斗，从头到尾这都是一场欢乐闹剧，从日益不安分，被利益侵蚀的象牙塔开始，到网民伙同媒体热闹地结束。毕竟，看大街上泼妇骂街早已腻烦，换个口味，听听教授们的粗口想必是很有趣的吧。

因为你根本不用担心，到底谁对谁错。

学校，是一个本该用理性来统治的神圣领域，在这里，人们为了知识而生存，为了人类共同的真理与爱而孜孜求索，但是，当有些人的屁股一定要寻找利益的热源时，冷板凳就坐得如同芒刺。于是，逻辑没有了，宽容没有了，冷静更是消失得无影无踪，赤膊上阵成为他们最后的选择。而满世界空虚无聊的网民们，下次再看见这种武斗，要做的不应该是围观喝彩，我们只要让他们默默沉下去就好了，在这个有更多问题需要关注的巨型中国论坛上，要顶起来的帖子，应该是也只能是那些与更多人切身利益相关的根本问题。

别让无益的口水，溅到自己脸上，好吗？P



北师大珠海分校国际传媒设计学院院长王纯杰突然被免职，教师丁志明表示反对被十余保安暴打



丁志明的blog

现实与过去

——细细碎碎网上说清明

■北京 鼓楼

“古墓花影白杨树，尽是生死离别处。”墓土下埋葬着逝去的生命，墓土上盛开着娇艳的花朵，春风拂动处，死亡与生命形成鲜明的对比。这便是一个连接过去与未来的日子——清明节，人们在这天为先人扫墓祭奠的同时踏青赏春，感受生命的生生不息，在对亲人缱绻的思念中重新鼓舞起对生活的信心。

清明节，据传始于古代帝王将相“墓祭”之礼，后来民间加以仿效，于此日祭祀祖先打扫坟墓，历代沿袭传承下来，又融合进寒食节习俗，最终演变成为中华民族的固定风俗。

清明节扫墓祭奠祖先，社会学者以为是汉族慎终追远、敦亲睦族及行孝的具体表现，也是中华民族认祖归宗的纽带。对于普通民众来说，整理打扫先人的坟墓，寄托哀思，追念逝者的音容相貌，是内心最朴实的感情表达。尽管世事变迁，殡葬方式的改革使很多坟墓变成骨灰堂的灵位，快节奏竞争激烈的社会生活又使很多人天各一方，然而清明时候那一杯祭奠亲友的水酒却总不会忘记洒到地上。

2008年的清明节，因为被国家设为法定假日而显得与以往不同。在3个被设定为国家法定节假日的传统节日清明节、端午节和中秋节中，清明节又因时间在前更为引人瞩目。2008年的清明节正是周五，加上两个周末日，就有了一个为时3天不长不短的假期。在做假期安排之前，希望先看看这篇文章，也许，你会对清明这个传统节日有了新的认识和体会。

过去·穿越时空永恒的怀念——祭祀的清明



每年，学生都会到陵园扫墓

天地做凄筝，雨丝为哀弦；秋风奏悲乐，父母归黄泉——这是人生的哀伤；而随着城市开发的脚步，墓地越来越偏远，想要扫墓可能变得很困难，又平添了惆怅。于是网上墓地、网上纪念堂油然而生。给逝者在网络中设置一个虚拟的灵堂，几乎可以保留永久，费用却相比实体减少了许多，而且可以将逝者死者的生平事迹、纪念照片、音频视频资料、亲友留言、怀念文字等信息汇总在一起做一个立体展示。这可比传统的石头墓碑包含了逝者更多的信息，逝者因此似乎还活着，只是生活在网络这个以比特为单位的虚拟世界之中。

网上扫墓，相关网站一般都会提供献花、点歌、点烛、上香、祭酒、留言等多种祭祀方式，比传统扫墓方式更便捷、环保和节约资源。只是对于大家族十分郑重其事的扫墓活动来说，采取网络扫墓的方式因过于简便而失去了传统味道，并且没法和踏青这样的户外活动相结合起来。

可以进行网络扫墓、祭奠，为逝去的亲友建立网络墓地的网站很多，下面择其比较有特色的几个网站介绍给大家：

网同纪念网（http://cn.netor.com/index.asp）

每个生命都是一个独特的故事，让生命的故事永远流传！

拥有8万多座纪念馆，两千多座纪念园，收录家谱三千多套的网同纪念网站，可以很骄傲地说自己是最专业的纪念



网站。从它提供的众多收费项目来看，它确是已经有了相当可观的用户群。纪念馆分为高级馆、双人馆、信息馆、基础馆不同类别，模板与图形确也对得起所需价钱，较丰富与精美。而对纪念馆加密、提供二级域名、生辰忌日首页提示、代客祭扫等增强功能也较为独特。

网站的寻根问祖板块较有特色，族谱是连接一个家族的纽带，建立与修订族谱，对于家族历史的绵延有重要的作用，而建立网上宗祠，更是一个家族的凝聚力所在。网站的查询功能除了一般搜索窗口外，还建立了非常人性化的历史情感地图——空间坐标与时间坐标不同的两张地图，给了逝者归属之地，也给生者带来更多寄托宣泄情感的理由。

网同还推出了一个“网同万家姓“的社群协作写作计划，收集和介绍中华姓氏，借助最新的维客理念和技术，汇万众之信息和智慧，打造一个完整准确并具开放性的中华姓氏大全，借用现在流行语“这件事情很有意义”。

网同还与上海福寿园和北京万佛华侨陵园共建福寿园网上纪念园区和万佛园网上纪念园区，曾经与新华网共建王伟烈士网上纪念馆，与新浪网共建鲁迅先生网上纪念馆，与网易共建美国9·11纪念馆，与搜狐共建南丹死难矿工纪念馆……积极的对外活动，给网同更多机会宣传网上祭奠网上建墓这种新的丧葬方式。

天堂之旅（http://www.tomb.com.cn）

愿他们的灵魂永远安息。

这家网站创建于1999年12月，是中国首家网上虚拟墓地，分为爱情墓地、家族墓地、名人墓地等区域。墓地中的纪念堂页面简洁素朴，但要建立一个纪念堂需要先注册，成为网站的会员，普通会员不收费，VIP会员一年10元会费。注册后再登录，就进入一个自己的基本信息页面，在页面右上方有“建立纪念馆”的按钮。点击进入纪念馆设置页面，除了纪念馆名称，逝者名称等基本信息外，这里还可以上传逝者与纪念馆的图片，然后留下墓志铭文，一个纪念馆就建立起来了。

墓志铭是一个人一生的浓缩。“天堂之旅”的爱情墓地享誉国内外，5000多人建立了自己的爱情墓地。结集出版的《爱情墓志铭》收入了其中500人纪念自己爱情的真实感受。

清明节网（http://qingmingjie.net）

清明时节雨纷纷，每逢佳节倍思亲。

一世功名网上有，柳暗花明又一村。

页面设计用了浓重的色彩，摆放在中间的赵丽蓉和王伟照片成为页面的焦点。纪念馆支持照片上传，祭奠方式则有静默一分钟和点三柱香两种，留言板增加了留言人的头像。在纪念馆页面的左侧，有纪念堂设置窗口，可以改变纪念堂的背景、祭品的样式、背景音乐、挽联用词。网站提供纪念馆查询。

网站首页中间特殊位置列出的纪念馆，普通人与英烈并列。然而无论是什么样的人，在天堂那里都是一样的，每个好人都应该有个纪念馆。

网站左侧有两个祭祀链接，是建议每个读者都去点击祭奠的，那就是中华民族的始祖轩辕黄帝与为中国人民解放事业牺牲的英烈们。敬重他们，就是敬重我们民族的过去和未来。



祭祀黄帝

黄帝，海内外华人公认为中华民族始祖，他战胜蚩尤，统一中原部落，融合黄河中下游直至长江流域的众多部落，建立了中华民族的前身华夏族。制衣冠、造舟车、养蚕桑、创文字、建医学、定算数、发明指南车，开创了中华民族五千年文明。祭祀轩辕黄帝始于部落时代，春秋时期，公祭黄帝陵成为有组织、有规模、有等级的大型公共活动，唐代起被列为国家祭典，明清沿续，至今绵延。

黄帝陵位于陕西省延安南部的黄陵县，1961年被公布为国家重点文物保护单位，有“中华第一陵”之誉。近年来，每到清明节，黄帝陵要举行大型公祭。2007年，有海内外近一万人参加了公祭轩辕黄帝的盛大仪式。祭祀以青铜礼器为祭器，采用天子等级的仪仗和祭祀乐舞。

保护黄帝陵而建立的黄帝陵基金会http://www.hdl.org.cn，在这里可以了解到各方面对黄帝陵的捐助以及黄帝陵的修缮情况。

黄帝陵自助攻略http://www.51766.com/img/hdl，有想去瞻仰轩辕黄帝风采的朋友在这里可以得到一些交通景点方面的实际帮助。



中华清明网（http://www.qingming.net）

借助无限的网络空间，我们发现了这样一片天空，它可以留住亲人朋友的音容笑貌，寄托对亲人的思念……

这是天津元宝山庄陵园的官方网站，但与一般的官方网站以宣传自身不同。主页上关于清明文化的介绍，天津市遗体捐献者纪念园的大幅图片，还有缅怀苑——在线追思的图标，都流露出浓重的人文关切。在网站的留言板中，有很多写给故去亲人的信，读来哀切，令人更加珍惜与生者的情意。



元宝山庄陵园的遗体捐献者纪念园，是我国目前规模最大的遗体捐献者纪念园。纪念园以长25米、高4米的纪念碑为标志性建筑，并在以“奉献”为主题的纪念碑上镌刻了209名已经实现愿望的遗体捐献者的名字，在他们当中，有我国著名的科学家、离休干部，也有普通的知识分子、工人、农民。他们的这一壮举不但展现了他们不断推动社会文明和移风易俗的高风亮节，也用实际行动实践了“人道、博爱、奉献”的红十字精神，为我国医学事业做出了重要贡献。

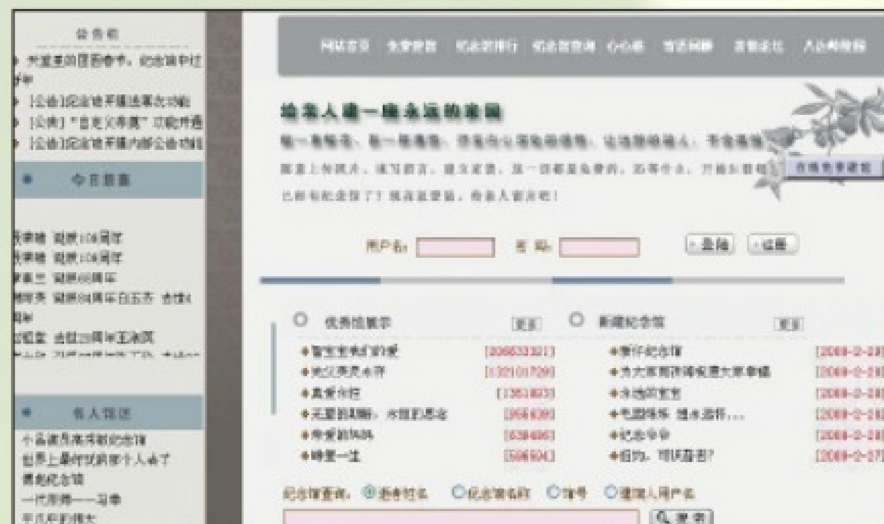
缅怀苑提供为死者建立网上纪念堂的功能，操作起来很简单快捷，只要点击页面左侧的“申请建园”，便会弹出一个“申请建立网上纪念园_信息注册”的页面，在纪念园名称一栏中填入想要建立的纪念园名字，选择下方的提交按钮，就会弹出“背景选择”页面，选择喜欢的背景点击，得到填写“联系方式”的页面。在这个页面中可以填写逝者的生平介绍和事迹，提交后便建立成功了一个纪念园。返回缅怀苑页面，在左侧“纪念园智能查询”下的空白栏中输入新建的纪念园名称，便可以查到并进入这个纪念园了。纪念园中可以给逝者留言，并上香、献花、上供、敬酒、献歌。



八达岭陵园网上纪念馆（http://www.memfor.com/default2.asp?mainid=1）

献一束鲜花，斟一杯薄酒，抒发内心深处的感悟，让远行的人不会孤独……

长城脚下的八达岭陵园，沐浴历史与现实的晨光，苍山翠柏长城守候着逝者的宁静。网上的陵园纪念馆也是温暖简洁的页面，如静穆的灵堂令人心情在哀伤之中放松。这里建馆是免费的，纪念馆按照种类分为亲情、友情、爱情馆，按照地域则分为北京、上海、天津等。纪念馆有“自定义祭奠”功能，支持用户自定义上传祭奠图片，可以将亲人生前喜欢的物品拍成照片，以祭奠的形式发布到他的纪念馆中。通过这个功能，每一位居住在陵园纪念馆中的逝者，都能继续生活在他所熟悉的环境中，能如从前一样享用可口的饭菜、穿上喜欢的衣服；能如从前一样看书、钓鱼、打牌……能如从前一样，继续享受生活。



网站还提供一个论坛“情缘社区”，在这个坛子里人们追忆逝去的情感，倾诉生活中的烦恼，讲述逝者的故事，还可以先写下自己的墓志铭，对自己幽默的人生幽默一把。

八宝山（http://www.bbsh.mobi/）

时光荏苒，岁月无痕，然而坐地日行八万里，世间万事的轮回，才是真正的永恒。穿越时空的对话，跨越生死的追思，无边的天宇，承载着爱的祈愿，让永恒的思念洒满天堂、人间，让每一个生命的故

寒食节的故事

春秋战国时代，春秋五霸之一的晋文公重耳，曾经在外过了19年流亡生活。颠簸艰苦的流亡生活中，介子推始终忠心耿耿跟随着他，甚至还割下自己的腿肉给饥饿的重耳充饥。重耳回晋国做了国王后，一时忘记报答介子推，等他想起来时，已经返回家乡的介子推却怎么都不肯出山，甚至背着老母躲进了绵山（今山西介休县东南），不肯见晋文公。有人给晋文公出主意火烧绵山，三面点火，留下一方让介子推出来。谁想大火烧了三天三夜，介子推都不肯出来。火灭后晋文公派人找到介子推，他和母亲抱着一棵烧焦的大柳树已经死了。

晋文公便将介子推和他的母亲安葬在柳树下，下令改绵山为“介山”，在山上建立祠堂，放火烧山的这一天定为寒食节，晓谕全国，每年这天禁忌烟火，只吃寒食。

介子推的行为令民间敬重，于是从此后每到他的忌日，百姓便禁燃烟火以示纪念，还用面粉和着枣泥捏成燕子的模样，用杨柳条串起来插在门上，召唤介子推的灵魂，这东西叫“之推燕”（介子推亦作介之推）。渐渐寒食成了全国百姓的隆重节日，每逢寒食，人们即不生火做饭，只吃冷食。在北方，老百姓只吃事先做好的冷食如枣饼、麦糕等；在南方，则多为青团和糯米糖藕。每届清明，人们把柳条编成圈儿戴在头上，把柳条枝插在房前屋后，以示怀念。

介子推庙http://www.cts2008.com/Member/Sight/jztm/info.html

事永远流传……

国家第一公墓的八宝山具有崇高地位，象征着国家的荣耀和精神。因此，提倡网上扫墓，他们也不甘人后，这座网站，希望“守望故人家园，品味人文遗韵，开拓并倡导当今最新的网祭主义，传承中外历史文化，展示生命的辉煌，延续生命的风采。”在网站内容方面，祭祀文化、网上纪念、祭祀商城、祭祀博客、祭祀论坛等都有包括，只是响应者还不是很多。其实它的祭祀地图采用3D网游形式，再现实际场景，在具有祭祀文化色彩的同时也增加了知识性和趣味性，比较有创意。祭祀文化这个板块的内容也不错。网站希望位于世界各地的网民可以同时在线模拟现实生活为逝者购买商品、扫墓及祭拜，也可以进行沟通交流，现在要达到这个目的确实还有相当远的路程。



天堂99（http://www.tt99.com.cn）

这里是逝者的天堂，这里是亡灵的家园。给您远去的亲人、挚爱在这里安一个家吧，让他的灵魂在这儿居住，他的生命在这里成为永恒。想了，念了就来看看，用不着跋山涉水，也没有车短途长。没有您的辛劳，也就没有他的心痛，温情依在情感还旧，别再流泪也别再心碎，看啊，您平安幸福的生活让逝者欣慰……

网站的界面简单而一目了然。作为网上纪念馆的“真情纪念”，家族纪念堂的“宗族渊源”，网上纪念园的“情牵梦园”，为人民英雄设置的“中华英杰”，历史纪念专栏的“地球一刻”，构成了网站的全部。网上纪念馆页面设计清雅，有背景音乐，祭奠的花、乐、烛、香、酒也有比较多的选择。生命旅程、影像生活、清香书斋几个小栏目保存死者的资料新息。网上纪念园目前开通了3人园、6人园和9人园，让逝去的亲友也能日日在天堂相聚，方便一起祭祀。“中华英杰”中设置了许多英雄纪念馆，表达后人对他们不朽功勋的敬仰之情。“地球一刻”是个很独特的创意，可惜目前还没有内容。



网站提供收费的超度服务。

纪念堂（http://www.jiniantang.cn）

免费为您的亲人、朋友等建网上纪念馆！

作为专业网络公司建立维护的这家网站，没有什么煽情的介绍词，却有网站使用的详细图解说明和动画。网站承诺永久免费，没有任何功能上的限制，使用者可以在“网上墓地”随时随地祭奠亲友。网站也没有给名人特别的地位，所有逝者都一视同仁。这个使用方便而低调的“空中墓地”，正契合许多普通人一生的色彩：虽然平常普通却各具内涵的光彩。

历史相册和生平事迹栏目集中了纪念馆中的逝者的照片与介绍，浏览者可以在二级页面上一目了然。在纪念馆中，除了一般纪念馆都有的点歌、送花、点烛，还有扫墓、服饰、汇款和邮寄，独特而贴心，为祭奠者提供更多的祭品。首页上的纪念文选中有不少优秀之作，浸透了真情的文字，怎能不感人肺腑，催人泪下呢。



天堂在线（http://www.ettol.com）

永远的天堂，永远的怀念。让生命成为永恒，让思念跨越时空。

天堂在线提供简体版和繁体版两种版本，前身为英特公墓网，是全球首个提供网上纪念和在线丧葬服务的专业网站，有效注册用户达两万多人。网站使用自行开发、拥有独立知识产权的“网上纪念管理系统”，保证网络速度的快捷与稳定，以及用户数据的安全和稳定。

这里的网上纪念馆首先是网墓页面，墓碑下摆设祭台，点歌、上香、点蜡、烧纸、献供、献花、祭酒和留言一项不少。点击左下方的“进入本馆”便进入逝者介绍页面：“个人档案”存放逝者的生平介绍、人生轨迹等内容；“音容笑貌”存放逝者及亲人的照片、音频和视频资

清明插柳

清明节这天老礼是人人都要戴柳，家家户户门口插柳枝。据说这个习俗与宋代词人柳永有关。柳永生活放荡，常往来于花街柳巷之中，当时的歌妓无不爱其才华，并以受柳永青睐为荣。柳永（因排行第七，又称柳七）因仕途坎坷，遂放浪流连于烟花柳巷，替妓女填词作曲，深受她们的喜爱和推崇，有“不愿君王召，愿得柳七叫；不愿千黄金，愿得柳七心；不愿神仙见，愿识柳七面”之说。柳永去世时穷困潦倒，是妓女们合资将其安葬。每年清明，群妓都相约赴其坟地祭扫，在他坟前插柳枝以示纪念，称之“吊柳七”，又称为“上风流冢”，并相沿成习。久而久之就演变成了清明插柳的习俗。

其实唐代人就已经在清明节插柳了。唐人认为三月三在河边祭祀时，头戴柳枝可以摆脱毒虫的伤害。宋元以后，清明节插柳的习俗非常盛行，人们踏青玩游回来，都要在家门口插柳以避免虫疫。

柳永介绍以及作品在线阅读http://www.mypcera.com/BOOK/gu/shi/song/04.htm。



料；“祭文悼词”供纪念馆的来访客人留言抒发思念之情；“亲友列表”则存放逝者家庭中所有成员的联系方式；“家族墓群可以查看家族中所有去世亲人的网上纪念馆；“亲情链接”为网上所有逝者的信息进行链接，以方便查询；还有“网上公告”，可以让纪念馆的管理者及时发布信息。

网站比较注意个性化服务，用户可以自行上传背景、音乐、供品等，可以设置墓碑的样式、碑文的字体和颜色、墓碑的背景、音乐和特效，选择纪念馆型。另外，网站提供的提醒服务也比较独特，根据用户自己的设置，网站可以在逝者的生日或者忌日等特殊的日子向用户发出提醒通知，并且可以代为祭奠。



在网站的纪念园区，还专门开设了宠物区，这在其他同类网站中很难见到。首页左栏的“合作联盟”中是各地方的墓地信息，可供用户查询。

天堂在线的论坛和博客都颇有人气，老牌网站，确实与众不同。

类似的网站还有天堂园纪念（http://www.ty999.net/index.asp），祈愿池、在线讣告和视频是它的特色；清明节墓地（http://www.qingmingjie.com）、天堂鸟（http://www.ttniao.com）等。这些网站，正如它们自己所说“因为网络的无界，祭扫可以不限地域、不限时间；因为开放，祭扫不仅是个人和家庭的行为，更多是社会性的情感表达；因为互动，缅怀者从彼此的追思中找到共同的情感支撑。”

逝者与生者，借助数字化技术，不再天人永隔。逝者因为无穷的思念而永恒。

这，是网络带给我们的福利。

现在·领略春天生活的芬芳——踏青的清明

仅仅陷于对过去的哀悼之中，不是清明所有的含义，也不是逝去的亲友希望看到的现在。踏青赏春，感受自然的蓬勃生机，鼓舞自己面对欣欣向荣的生活，加上这一份涵义的清明才是清明的全部。

清明时节气温升高，万物复苏，正适宜春耕春种，民间便有了“清明前后，种瓜种豆”“植树造林，莫过清明”的谚语。专家认为，这时候远足踏青，亲近自然，正可谓顺应天时，有助于吸纳大自然纯阳之气，驱散积郁寒气和抑郁心情，有益于身心健康。古时候，每逢清明前后，人们呼朋唤友扶老携幼，成群结队到郊外游玩，荡秋千、放风筝、打马球、拔河、蹴鞠、插柳等活动都是古人的所爱。桃花红杏花白，莺飞柳长，难怪苏东坡老先生会发出“梨花淡白柳深青，柳絮飞时花满城。惆怅东栏一株雪，人生看得几清明！”的感慨。


江南樱花雨

秋千倒是常见，蹴鞠现在只好用足球来代替了。放风筝是不错的户外活动，风筝在咱们国家可是历史悠久，春秋战国就有记载，明清时候风筝艺术更是达到顶峰，分为“南鹞北鸢”两大派系。郭氏风筝网（http://www.guoskites.com）古朴优雅，介绍南派风筝代表的郭式风筝特色，购买郭式风筝还可以在这里检验风筝是否正品。中国极限风筝论坛（http://www.expnkite.com）则是一个专业的风筝论坛，不仅有各种风筝知识介绍，还有风筝网店和风筝活动、各地风筝爱好者的专版，喜欢风


牧童遥指杏花村

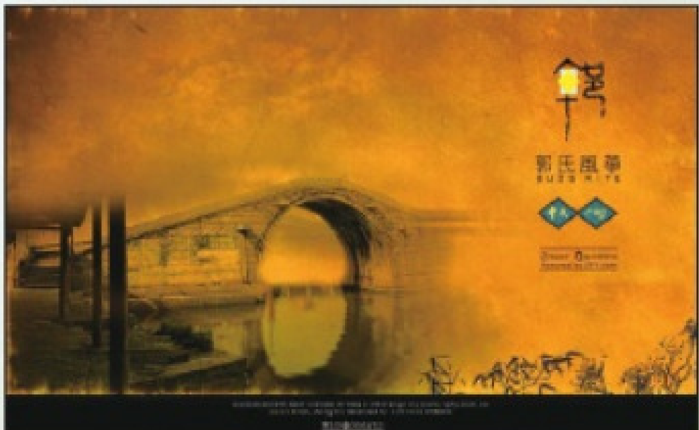
青团

江南的清明，怎能少了油绿的青团？这种糯米制的食品，可是祭祖必不可少的点心。据说，明朝时候就有了青团，那时候的古人采杨桐叶把米饭染成青色，用来祭祀祖先。现在，青团有用青艾染色的，也有用雀麦草汁染色，团子的馅料也不仅仅只有豆沙。不过，还是糯米粉豆沙馅的青团最受欢迎。


青团

青团子的制作方法，全程直观图解：http://bbs.xuezuocai.com/viewthread.php?tid=1617

拔丝青团制作的视频http://fun.joy.cn/ent/detail/31996.htm


郭氏风筝网首页，浓郁的古典风情



中国极限风筝论坛

筝的朋友，肯定会在这个论坛上找到乐子。山东潍坊是世界闻名的风筝之都，每年都有国际性的风筝比赛，潍坊国际风筝会官方网站（http://www.weifangkite.com）可以了解这一盛事的情况，手痒的朋友还可以去那里一显身手。

清明三天假期，长途旅行太过紧张，到城市周边转转时间正好。4月初的北京花草还不是特别丰茂，追溯历史名迹是不错的选择。山西、河南两省是中国历史文物众多之处，与北京都有高速公路直达，各方面旅游设施也比较完善。山西省旅游信息网（http://www.sxta.com.cn）内容丰富，不但有旅行交通、住宿、购物、路线介绍，还特选了不少精品线路，山西五台山、平遥、晋商留下的王家大院或者乔家大院（电视剧《乔家大院》就是以它为蓝本拍的）、绵山（介子推被烧死的地方，是清明寒食的由来）都是不错的去处。河南是历代兵家必争之地，洛阳、嵩山少林寺、开封、龙门石窟等都是享誉海内外的旅游胜地。运气好的话，在洛阳还能看到艳绝天下的洛阳牡丹花（洛阳牡丹花会专题网：http://ly.shangdu.com/lypeony）河南旅游可以查询河南旅游网（http://www.hntrave.com）。


洛阳牡丹甲天下


苏州小桥流水人家

此时江南已是春光烂漫，风景优美。人间天堂的苏杭就不用说了（杭州休闲旅游网http://www.51hz.net，杭州旅游网http://www.555u.net，可做游玩杭州的参考，还提供租车服务。苏州旅游网http://www.aroundsuzhou.com）也是不错的苏州指南，酒店预订旅游路线当地情况都可以从这个网站上了解），乌镇、周庄、木渎等江南水乡更别有一番温柔风味。乐途旅游网（http://sharound.lotour.com）上海周边游，介绍许多江南美景，还有佳肴美食。江南交通便捷，自驾游或者乘公共交通都十分方便。

踏青的地点还有很多。江西东北部的婺源，被有些媒体评为中国最美的乡村，乡村婺源网（http://www.xcwy.net）详细介绍如何在婺源旅行，并且特别有当地油菜花的花情预报。清明时候去这里赏油菜花，感受大自然的灿烂，挺好。


婺源，盛放的油菜花

清明上河图

宋代时候，为了让人们能够在清明扫墓、踏青，政府规定太学放假三日，武学放假一日。长卷《清明上河图》描绘的就是当时东京汴梁清明时候的市井画面。画家张择端真实而清晰的反映了北宋京都的社会风貌，描绘了汴河漕运的繁华景象。被举世公认为中国古典现实绘画的杰作，原图石渠宝笈三编本馆藏北京故宫博物院。

清明上河图欣赏http://bbs.zol.com.cn/index20070830/index_261_47746.html。

原图地址http://bbs.it.com.cn/UpFiles/200507/03/6772.jpg，打开后点击放大。


故宫博物院馆藏的清明上河图局部

以清明上河图为蓝图，在今天的开封也就是北宋汴梁，修建起一座大型宋文化主题公园，公园中不仅仅有仿宋古建筑群，更有仿宋民俗表演等，是接近宋文化的一个不错的起点。

清明上河园官方网址http://www.qingmings.com/index.asp。


清明上河园的清晨


清明上河园中正在进行劫法场的表演

网罗天下

■北京 fly

笔者撰写此稿时，由照片引起的各类事件正热闹异常。前有“华南之周老虎”，后有“过桥之藏羚羊”，都是照片惹的祸——前者造假尚无定论，后者造假板上钉钉。这照片的祸害没惹够，艳照一出，横扫江湖。作为一本科普期刊，我们更多地是希望读者朋友们对自己电脑和笔记本的隐私性、安全性、可靠性有个警惕之心，照片、视频、文档，及时归档分类，不要的东西及时用文件粉碎类软件销毁。所谓言者无心，听者有意，你永远也不知道自己手里认为的垃圾数据对别人来说意味着什么。

电话号码测试

http://www.51phone.net/index1.htm

手机人皆有之。既有几百元当移动电话用的，也有几千元作播放器用的，更有上万元当笔记本用的。很多人手机换了一茬又一茬，手机号却几乎没怎么变过。手机号虽说只是一串数字代码，但本着好记、好说的原则，这数字串也分成了三六九等，像13888888888这种可遇不可求（似乎遇都没遇到过）的号码之价格也许顶我一辈子收入了。朋友间互相交换手机号时，若是你的号码属于吉祥又如意那种类型的，自然会得到朋友的“啧啧”称赞声，你也会沾沾自喜一番。可咱大部分都是穷百姓，没钱没实力没运气碰到一个心仪的号码，也只能凑合用着。可你想不想知道你这手机号具体值多少钱，或者说有没有升值价值？那就去这个网站看看。输入手机号，它就会告诉你这个号码大约值多少钱。当然，纯属娱乐，价值几何不可当真。另外提醒一下，由于也有骗手机号的网站，笔者不保证此网站是目前否为其中一个，只声明本人测试后垃圾短信并未有明显增多趋势。

帝国时代

http://www.baoyouyuan.com/onlinegame/bladeofinnocence.html

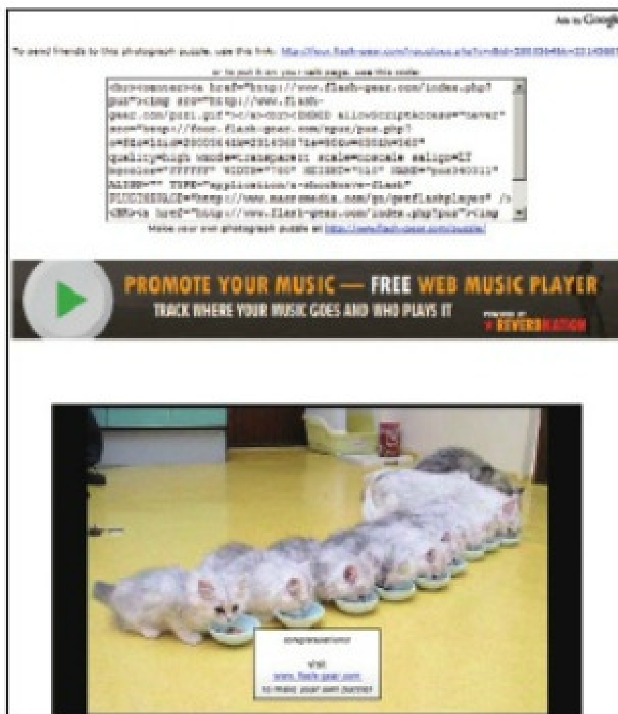
鲍有源作品（个人主页为http://www.baoyouyuan.com/），一个既简单又复杂的Flash版即时战略游戏，取材于《帝国时代》。游戏内容和目标很简单，选好难度以后开始游戏。画面左上角是你的城堡，右下角是敌人的；左下是你的建造按钮，包括升级城堡、建造建筑、生产兵种等。升级城堡后才可以建造更多种类的建筑并生产更多类型的兵种以及英雄，同时还能提高人口上限。游戏中只有一种资源——金币，这个是随时间自动增加的。当然，建造某些建筑后会提升金币的增加速度。己方城堡的右边会有一系列小按钮，那是你可以生产的兵种列表，点一下即可生产。不过这个可没有集结点和生产序列一说——点一下造一个，生产出来以后自动出现在城堡门口。兵种列表右边还有攻击和退回的按钮，很好理解。不过点一下攻击按钮可不代表自动攻击，它只对现在所拥有的兵种起作用，再生产出来的兵种还要再点一下才会攻击。这个游戏说简单是因为它只有一关，推平对方就赢，造建筑堆兵即可；说复杂是因为它有自己的建筑及科技升级树，值得研究一番。建议在Very Easy模式下先上手试试，研究一下建筑和兵种。也只有在这个难度下可以走速推的路线，其他难度敌人有作弊嫌疑，先守好再徐徐图之。每种建筑和兵种都有中文说明，玩家不用太担心语言障碍——这点也很奇怪，国人做的游戏为啥搞那么多英文？此外，作者的其他Flash作品可以在http://www.flash8.net/user/483766.shtml中找到。



拼图

http://www.flash-gear.com/puzzle/

一个在线拼图网站，其最大的特色在于允许你自己上传图片，支持JPG、PNG、GIF、BMP四种格式。上传好图片后，选择图块的大小——越大越简单，越小自然越难。点完图块后稍等片刻，会生成一个地址链接及一段HTML代码，复制下来后可以发送给你的朋友去玩。同时下边会生成一个Flash游戏，也就是最后的拼图了。玩法和普通的拼图游戏差不多：点住图块移动，拼成后会自动吸附。唯一的缺点是供拼图的“桌面”太小，使得图块经常互相遮挡重叠，觉得不是很方便，尤其是对喜欢先拼四边的玩家而言更显痛苦不堪。另外，如果能在拼图的同时提供原图以作对照就更好了。尤其是对于把拼图发给朋友去玩的人来说，发过去一个链接的同时还要附带传张图片，实在显得不是那么人性化。



岂有此理·混帐

http://v.youku.com/v_playlist/cd00f1416770o9p1
http://v.youku.com/v_show/id_cd00XMTg5MzczNDQ

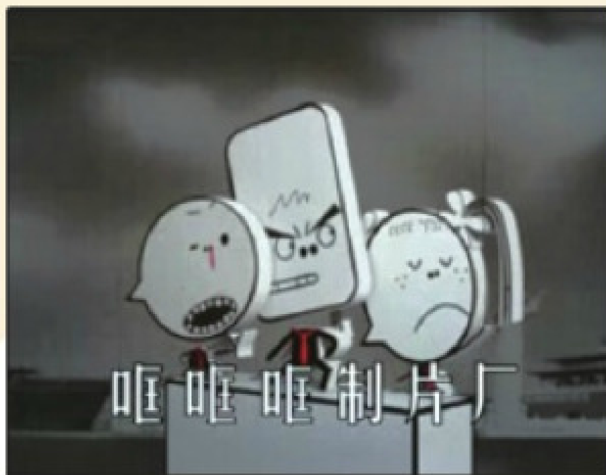
很早以前看过一个帖子，说的是琼瑶剧之狮子吼。代表人物乃吼派掌门马景涛，号称“马景涛的狮吼功——小马不出，谁与争锋？”大意是说“琼瑶剧中的男星，大多温文尔雅，痴心一片。却有一个致命的弱点，不冷静，遇到丁点的事就又吼又叫歇斯底里。生气时大叫，表白时也大叫。”其中以马景涛为代表人物。此次又遇到港片的代表语言——岂有此理，代表作品是港版《神雕侠侣》。视频集中了88段各式各样的情节、各种各类的人物，但他们在气极愤怒之时却只有一个台词——岂有此理！当然，间或有另一个词——混账！中华语言博大精深，骂人的话委实不少，不知为何这《神雕侠侣》骂人的话翻来覆去却只有这么两句，也许是怕别的什么话有碍视听吧。这让我想起小时候看“圣斗士”的漫画。非常奇怪于小强们在被敌人痛殴趴在地上力所不逮时，往往开口便骂：可恶！白银黄金开始可恶，一直可恶到海底和冥间，间或夹杂着“混蛋”以助兴。那时还觉得圣斗士的涵养真好，后来发觉大凡日本漫画，人物怒到极处，也只会说——可恶。可谓文明之至，与港片之“岂有此理”颇有异曲同工之妙。



炸学校

http://www.ku6.com/show/zL6igi1VMPADY6Vd.html

太阳当空照，花儿对我笑，小鸟说，早早早，你为什么背着炸药包……这令人哭笑不得的改编歌曲似乎已有十多年的历史了。现在根据这首歌制作的视频也出来了。这是由哐哐哐制作组制作的一个视频，似乎不太欢迎20世纪90后的人群观看。不过既然流传于网络，这么说颇有些矫情，不管是否看得懂，看过再说。视频很暴力，很黄色：暴力是指内容，黄色是指颜色——作者有意将视频做旧，给人以老电影的感觉，可不要想歪了。至于暴力的内容，这里就不方便说了。也许有人看过之后会有共鸣，也许有人看过之后嗤之以鼻，也许有人看过之后会觉得荒唐。至于为什么觉得荒唐，相信只有等到大家都看过后才能猜到，至少作为70后的本人是觉得有点荒唐。不过无论什么心态，大家上网都是图个乐，不必过于较真，看过后哈哈一笑即可。有啥想法可以去作者的博客http://blog.sina.com/80kkk转悠转悠，这里还有不少视频及动画素材。



塔防

http://www.funny-games.biz/flash-element-td-2.html

塔防Flash游戏，比较简单，但做得还挺精细，而且音效相当有趣。这个塔防不像以往，敌人到达终点后会拾取终点的5个彩球，并把它们往回搬。一旦彩球全部被搬回起点，那么就算是Game Over了。游戏中共有5类10种塔，每类都有普通版和加强版。绿色的是最基础的塔，加强版的能群射；粉色的可以造成范围伤害；蓝色的是范围减速；黄色的是距离远射速慢的狙击型炮台；红色的可以造成持续的火焰伤害。每过7拨敌人就可以获得10个金币。点击游戏界面右中的Store菜单，可以看到各种功能。第1排的5个，主要是激活加强版炮台。第2排4个，第1个类似于重置彩球位置，第2个和第3个是分别增加下一拨敌人的HP及移动速度，属于找刺激的选项，不过可以获得更多的钱；第4个可以增加炮台击毙敌人后获得的钱数。要注意的是，打开这个页面的速度非常缓慢，也许是本人的网速问题，请耐心等待一下，不用点击任何链接。如果你有更大的耐心去敲字符，可以输入以下网址直接下载：http://www.casualcollective.com/games/swf/SPwidget.swf?v=9&gameID=8。



徽章制作

http://www.says-it.com/seal/index.php

一个在线制作徽章的网站，提供了无数素材供你选择，让你从中搭配制作出自己喜欢的徽章标记，最后还可以保存下来。一开始会有7种徽章外形供选择——圆形、五边形、四边形、三角形以及3种盾/卷轴形，可惜没有六边形。选好外形后即进入素材及形色调配页面。左边分成5个部分：第1部分选择徽章顶部、底部的文字及其颜色、字体、大小等；第2部分是选择徽章外围花边的式样和颜色；第3部分是选择徽章内部的图案式样及颜色、背景色，遗憾的是，虽然网站提供了17个类别上千种各式图形，但似乎并不支持自定义的图案；第4部分是选择其他的一些颜色搭配和输出大小等；最后，点“Go”按钮就可以进行最后的输出。如果觉得满意，可以把这个徽章保存下来。



从幽灵到冰点

——Vista备份还原解决方案



■贵州 逍遥

关键字：Vista、Ghost、雨过天晴、冰点

虽然Vista系统的安全性比WinXP有了很大提高，但由于操作失误、病毒感染等各种原因，造成系统崩溃需要重装的情况也常常出现。不过实际上恢复已经备份的系统比重新安装要更加快速，因此在新系统安装之后设置好系统并安装好必备软件，将此系统备份，等到系统故障或病毒入侵时恢复系统，不管从效率还是效果上都好过于排除故障或清除病毒。

虽然Vista提供了一个完整的系统备份工具，具备类似Ghost备份的“完整备份”功能，可对系统进行备份与恢复。然而Vista生成的镜像文件不通用，恢复时必须借助Vista安装光盘，这使得其应用性大大降低，很多用户还是倾向于使用Ghost之类的第三方系统备份工具。但Vista系统其自身的特点，造成Vista系统的备份与恢复与在WinXP中有所不同。如何合理地对Vista系统进行备份与恢复呢？

重拾Ghost——Vista单系统还原方案

许多用户对于Norton Ghost系统备份和还原一直情有独钟，不过新版的Ghost仍然需要光盘才能恢复系统，降低了易用性，而不需要光盘就能恢复系统的Ghost 2003版不能在Vista下运行，很是遗憾。因此，我们推荐Vista单系统用户，在进行系统备份与恢复时可使用Ghost内核的“Vista一键还原”工具（下载地址：http://down.vista123.com/vistaghost/VistaGhostSetup.zip）。

1.备份设置

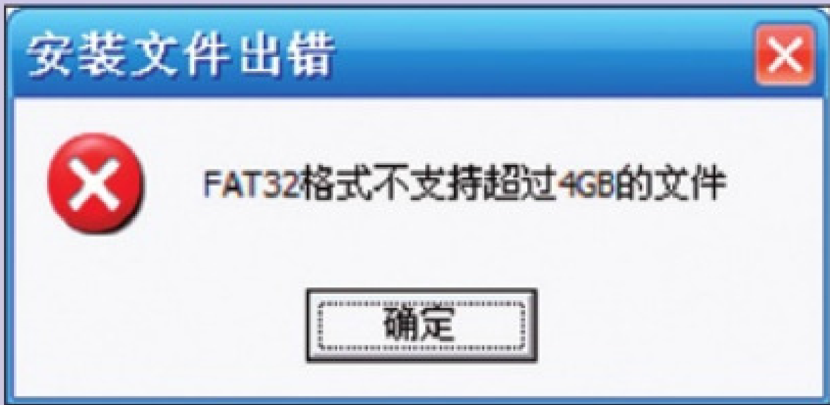
安装并执行Vista一键还原，选择“基本设置”选项页面。在“选择操作”中设置为“我要备份”，在下方窗口列表中显示的是硬盘分区信息，从中选择一个空闲空间较大的非系统分区保存备份镜像文件，点击“备份路径”后的“浏览”按钮，指定备份路径。需要注意的是，在设置备份路径时，路径名中不能包含中文，也就是说备份镜像不能保存在中文名的文件夹中。因为Vista系统体积比较大，因此镜像文件保存分区至少应该有5GB以上的空闲空间。



切换到“高级设置”页面，在这里可对备份与还原操作进行一些设置。比如在“启动选择菜单时间”中，可以设置Vista一键还原在启动系统时显示的菜单停留时间，默认为3秒，可选择为“5秒”，以方便选择操作，点击“立即修改”按钮即可。如果硬盘空闲空间不够，想让生成的备份镜像文件体积小一些，可在“备份时间与镜像压缩”中设置为“低速备份高压缩率”；如果空闲空间比较大，想让备份还原操作更快速一些，则可设置为“调整备份低压缩率”。另外在“镜像分割”中，可将备份的镜像文件自动分割成合适大小，以满足不同用户需求。例如，我们想将生成的镜像文件用光盘刻录保存，那么可以选择“650MB（记录到CD）”项。



在进行备份设置时，如果镜像文件保存路径所在分区是FAT32文件系统格式，那么必须对镜像文件进行分割，可选择“2GB”。千万不能直接将镜像文件完整保存，否则可能会在备份时因为生成的镜像文件体积过大而出现文件读写错误。由于FAT32文件系统只能支持体积最大为4GB的单个文件，如果大于4GB，那么在进行文件操作时会失败。因此我们建议将镜像文件保存在NTFS分区中，在减少空间浪费的同时，也可保证镜像文件的安全性。



设置完毕后，返回到“基本设置”选项页面中，点击“确定”按钮，将会提示是否重启系统，选择“重启”，软件会自动生成相应的备份配置文件并重启系统。

2.一键备份Vista

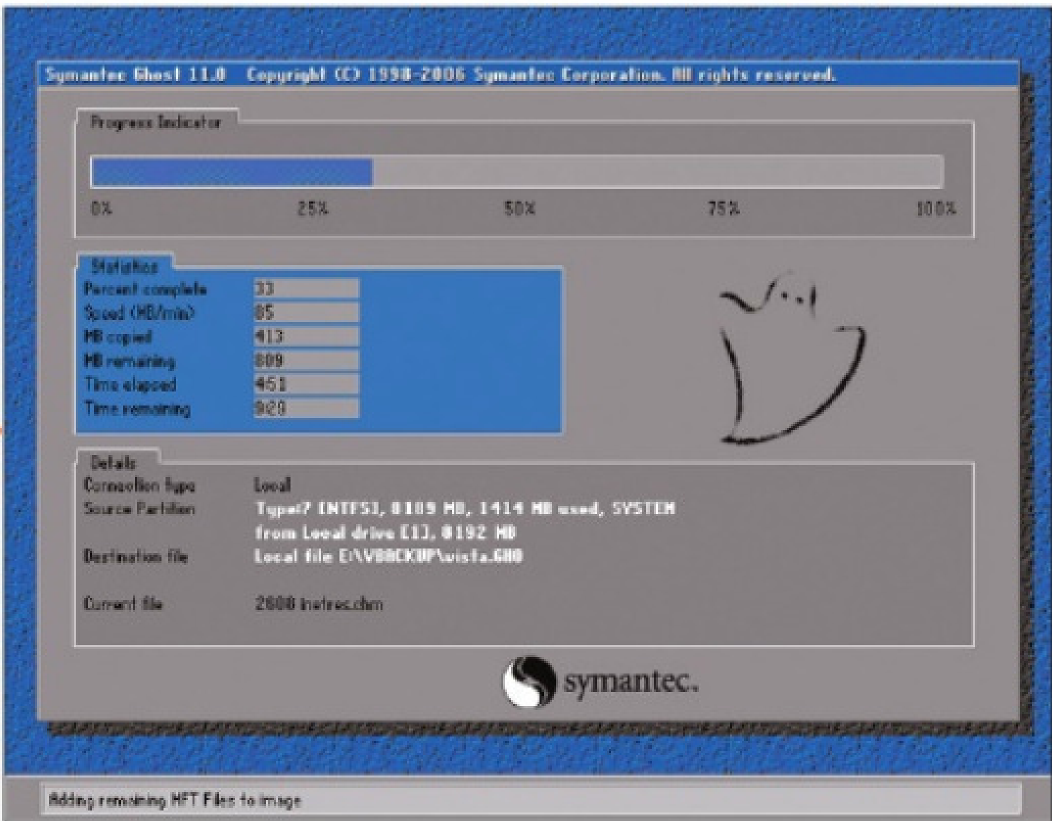
重启Vista系统后，在Vista系统引导菜单中将会多出一个名为“Vista一键还原”的引导项目。





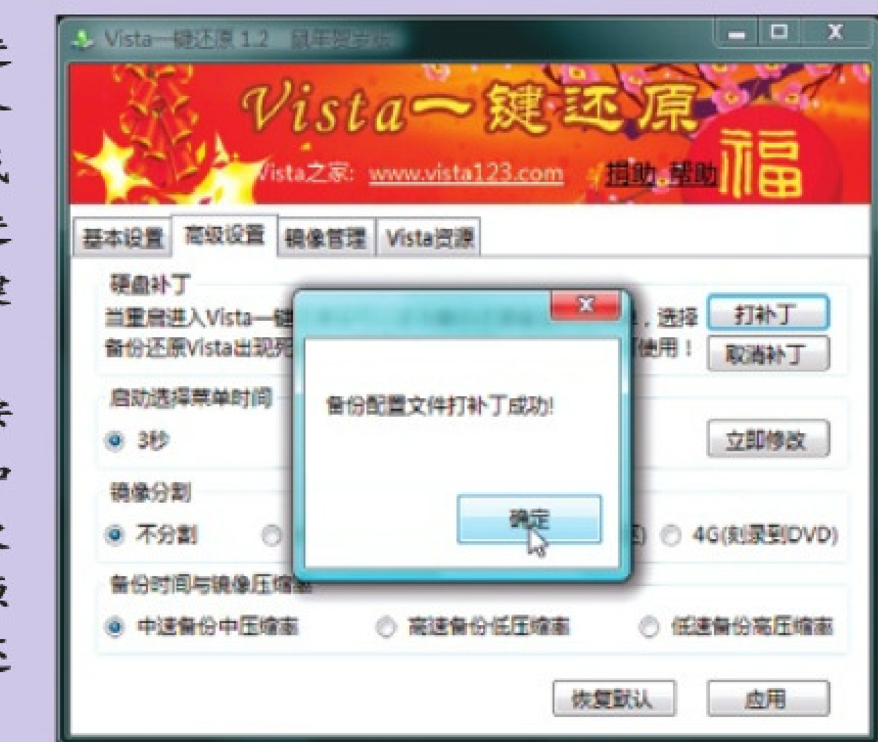
选择此项目，回车后即可进入Vista一键还原界面，在界面中可选择对Vista进行备份或还原，也可手工执行Ghost11进行系统备份还原操作。

这里我们是第一次进行系统备份，所以选择“自动备份Vista”项，回车后按照前面设置的备份配置文件，自动执行Ghost11进行Vista系统镜像备份。系统备份成功后，会在指定的镜像保存目录下生成一个名为“Vista.gho”的镜像文件。如果选择了对镜像文件进行分割，那么将会根据镜像文件体积大小相应生成多个镜像文件，保存或进行光盘刻录即可完成系统的备份。



在对Vista系统进行了第一次备份后，还可以在系统使用过程中随时进行多次备份，例如安装了新软件新驱动或做了新的设置时，都可保存当前系统状态。在系统出现问题时，可根据需要选择恢复到相应的状态。在进行多次备份时，执行Vista一键还原后，在“基本设置”选项页面中勾选“我还要备份”，即可参照前面进行操作。

提示：如果重启系统进入Vista一键还原后，选择备份还原Vista时，出现死机或蓝屏的情况，那么可以重新进入Vista系统，执行Vista一键还原。在刚才的“高级设置”选项页中，点击“打补丁”按钮，将自动为备份配置文件和还原配置文件打上补丁，再次重启系统进入Vista一键还原后，就可以进行系统备份和还原操作了。



3.还原设置

如果系统感染了病毒或出现执行缓慢等各种故障时，可以考虑对系统进行恢复还原，但在此之前，我们需要先配置还原文件。



执行Vista一键还原，先选择“镜像管理”选项页面，点击“选择还原镜像”按钮，会在下方列出已经用Vista一键还原备份的系统镜像。如果进行了多次备份，则会有多个备份镜像，将鼠标放到镜像名称上时，会出现该镜像所在的路径。根据路径名确定镜像文件，选择需要还原到相应状态的镜像，然后点击“还原镜像”按钮，即可生成自动还原配置文件，将选中镜像作为默认自动还原的镜像文件。

4.一键还原Vista

需要还原系统时，如果还能进入Vista，那么可执行Vista一键还原，选择“基本设置”选项页面，在“选择操作”中设置为“我要还原”项。点击“确定”按钮后，即可重启系统并自动进行系统镜像还原操作。如果Vista系统已经崩溃无法进入，那么可在系统启动时的引导菜单中选择“Vista一键还原”项，进入Vista一键还原界面后，选择“自动恢复Vista”项，回车后即可自动进行系统恢复了。



二、经济与效率——双系统用户还原方案

除了Vista单系统的一枝独美外，也有许多用户选择的是鱼与熊掌兼得，Vista与WinXP双系统并存。单一系统的Ghost镜像备份文件体积已经够大了，如果再用Ghost备份双系统，那么镜像文件占用消耗的磁盘空间将是惊人的，备份还原所需时间长效率低，因此我们需要“雨过天晴电脑保护系统”（下载：http://www.skycn.com/soft/24293.html）高效而精简地备份还原双系统。

1.保护系统的安装

由于需要同时提供对Vista与WinXP双系统的保护，因此安装雨过天晴电脑保护系统的过程略有些繁琐，需要分别在Vista与WinXP下进行软件的安装操作，但是一劳永逸。这里以先安装Vista后安装WinXP的双系统为例。

雨过天晴电脑保护系统的安装原则

雨过天晴电脑保护系统有安装驱动和完整安装两种方式，在多操作系统下的安装有一个重要的原则：“分别在多个操作系统下安装雨过天晴电脑保护系统的驱动程序，在最后安装的操作系统下选择雨过天晴电脑保护系统的完整安装。”也就是说，对于WinXP和Vista双系统，先安装WinXP或是Vista都是可以的，但必须是在第一个系统中安装雨过天晴电脑保护系统的驱动程序，然后在第二个系统下进行完整安装即可。

Vista下的安装

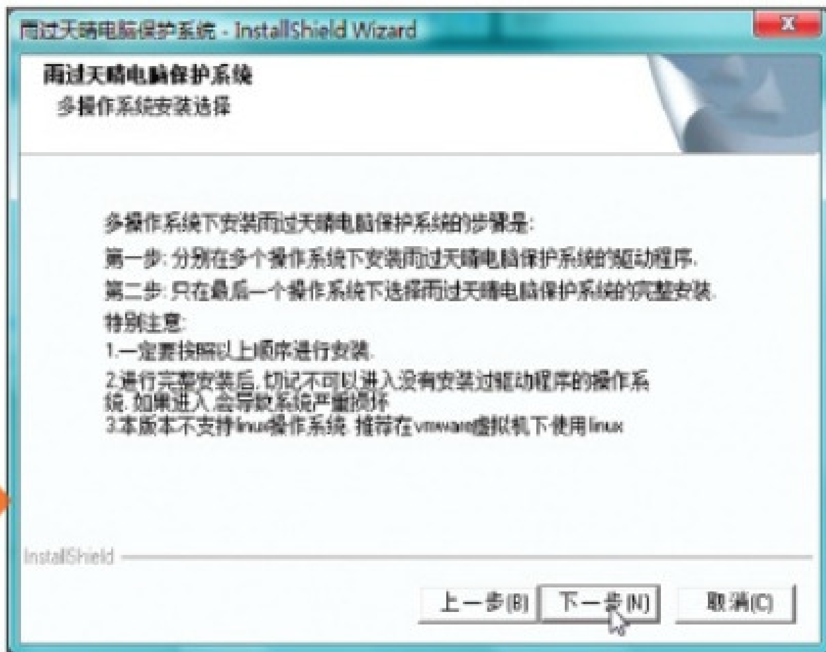
我们选择首先在Vista系统下进行安装。执行雨过天晴电脑保护系统安装程序，出现安装向导界面。点击“下一步”按钮，用户可选择检查是否有新版本，这里可直接安装该版本。

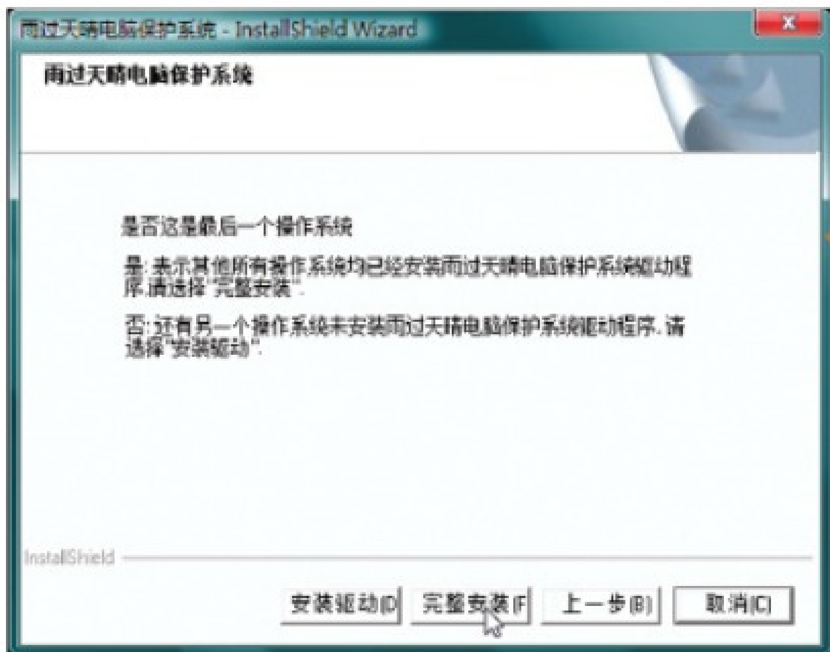




然后出现“多操作系统选项”页面，分为“单操作系统安装”和“多操作系统安装”。由于是对双系统提供保护，因此选择“多操作系统安装”。

点击“下一步”，出现提醒页面显示多系统安装原则，建议大家仔细阅读提示信息，以免安装出错。

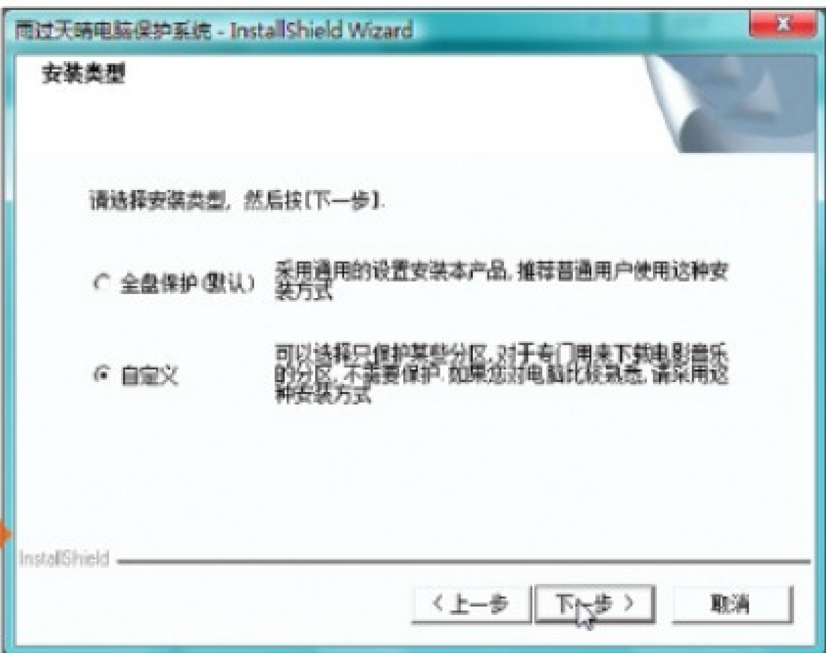




点击“下一步”，出现安装选择界面，由于这是第一个系统，因此点击“安装驱动”按钮，软件将自动进行驱动程序的安装。驱动程序安装完成，重新启动电脑进入WinXP系统，继续进行后面的安装。

WinXP下的安装

进入WinXP系统后，执行雨过天晴电脑保护系统安装程序，参照“在最后安装的操作系统下选择雨过天晴电脑保护系统的完整安装”的原则，在出现安装选择界面时，需要选择点击“完整安装”按钮，软件将进行完整的安装。



然后要求选择系统保护设置，可选择“全盘保护”模式，对硬盘上的所有分区进行保护，也可选择“自定义”模式，手工选择要保护的分区。



这里选择“自定义”模式，点击“下一步”，可设置权限管理，这里暂时先不进行权限管理设置。



点击“下一步”，选择要保护的分区，这里分别勾选WinXP系统（C分区）和Vista系统（G分区）所在的分区即可。



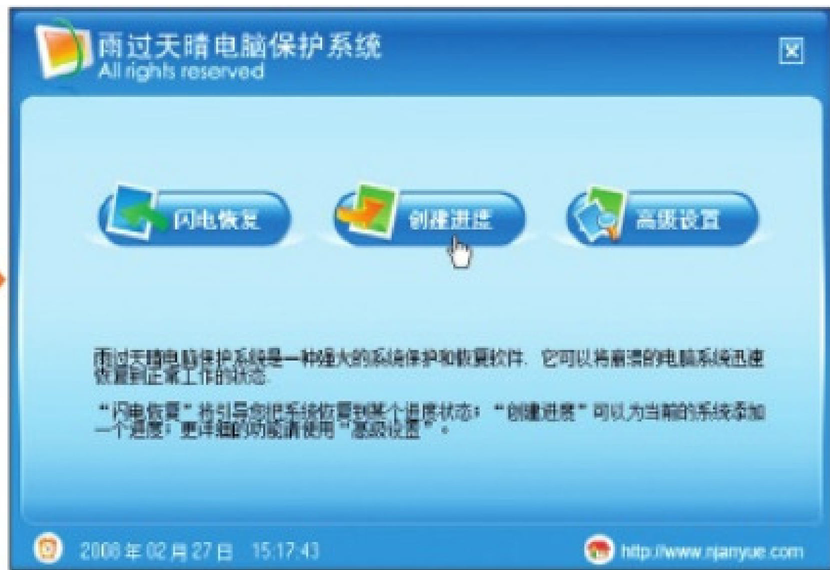
点击“下一步”，即可进行完整的软件安装了，安装完成后要求重启系统。重新启动系统后，会在电脑启动时出现雨过天晴电脑保护系统的安装界面，自动为当前系统状态建立一个起始保护点。完成后进入系统启动选项，可选择进入任一系统。

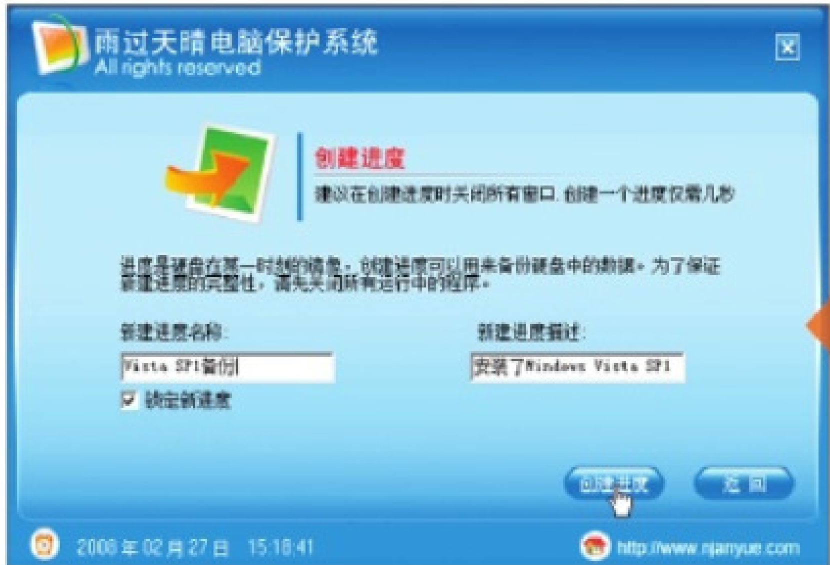
2.Windows界面下的系统备份与还原

在WinXP或Vista系统中，均可方便地进行系统备份与还原操作，速度非常快。而且在任一系统中进行备份或还原操作时，都可同时对另一系统进行同步备份或还原操作，使得备份与还原操作工作量大大简化。下面以在Vista系统中进行操作为例进行讲解。

创建系统还原点

点击系统托盘区的“雨过天晴电脑保护系统”图标，打开软件界面窗口，点击“创建进度”按钮，打开系统进度备份创建对话框，为以后识别每个进度，可输入进度名称和对进度的描述。





如果选择“锁定新建进度”选项，即可锁定保护当前创建的进度。点击“创建进度”按钮，即可为系统创建当前状态的还原点，创建进度时，无需重启系统，在当前操作状态下短短10余秒钟即可完成。

提示： *在雨过天晴电脑保护系统安装过程中，就已经为安装前的系统状态创建了一个“起始点”备份进度。一般情况下，只是在安装了新软件或系统有了修改时，才需要创建另一个备份进度。雨过天晴电脑保护系统可以创建多达上千个进度，并且每个进度所占的硬盘空间非常小，非常方便进行各种软件测试。*

一键恢复系统

当系统需要恢复时，可在软件界面中点击“闪电恢复”按钮，在恢复对话框中会列表显示所有的备份进度。选择某个进度，点击“闪电恢复”按钮，即可自动重启系统，将系统恢复到指定的系统状态了。有时会出现这样的情况，恢复了系统，却突然想起有某个重要的文件未保存，因此为防止还原后数据文件丢失，可在恢复时选择“恢复系统前为当前系统创建一个进度”选项。这样在进行恢复的同时，可为当前系统创建一个备份，随时可返回到恢复之前的系统状态下。



3.DOS下的系统备份与恢复

在Windows操作系统中进行备份与还原是很直观方便的，但常常会出现系统崩溃无法进入系统的情况，此时就必须在DOS下进行系统备份与还原操作了。



在启动电脑时，会出现“雨过天晴”程序画面，此时按下“Home”键，即可进入DOS环境下的雨过天晴操作界面。使用键盘上的上下方向键，选择“创建进度”命令，弹出进度创建对话框，输入进度名与描述，即可自动进行系统备份。同样的，选择“恢复系统”命令，会显示所有备份进度，选择要恢复的进度，点击“下一步”，操作系统便可在10秒内迅速恢复。

4.Windows界面下的文件同步与恢复

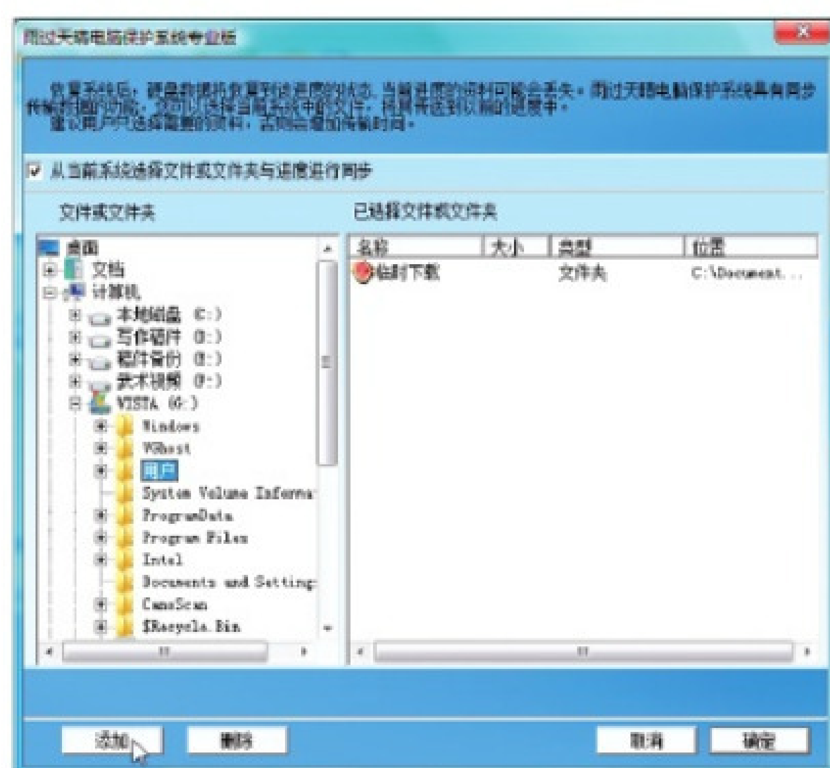
相比Ghost之类的还原软件，雨过天晴电脑保护系统有一个“特异功能”，就是可以针对某个文件进行备份与恢复操作。

同步文件

在恢复还原系统到某个进度前，也许需要保存被还原系统分区中的某些文件，例如未完成的下载文件、新增的数据文件等。当然可以手工复制文件到数据存储区，但操作比较麻烦，而使用雨过天晴电脑保护系统的文件同步功能，则可让文件在还原后依然存在。

在软件界面中点击“高级设置”按钮，打开软件高级界面。点击左侧的“闪电恢复→恢复系统”项，在右侧选择某个要恢复的进度，并点击“高级”按钮，打开文件同步对话框。





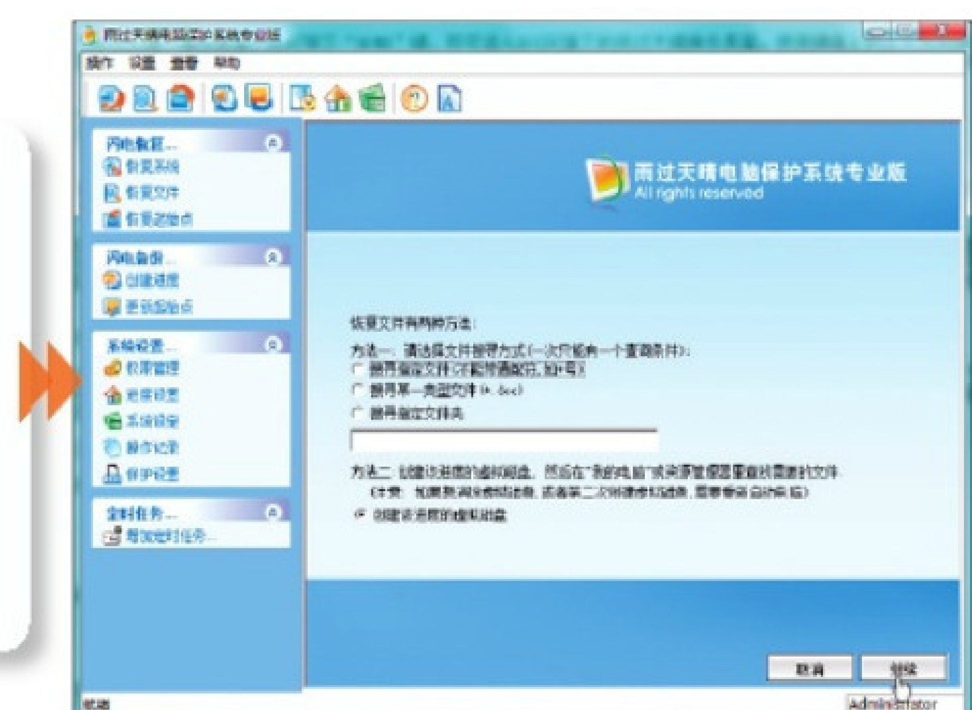
在其中勾选“从当前系统选择文件或文件夹与进度进行同步”项，在“文件或文件”窗口中浏览指定当前系统中要同步的文件夹路径，点击“添加”按钮，即可将选择的文件或文件夹添加到右边的已选择文件列表中。选择完毕后，点击“确定”按钮，返回系统恢复界面，点击“继续”按钮，即可自动进行系统恢复了。

恢复文件

在进行恢复时，可以不恢复整个备份的系统状态，而只恢复备份进度中的某个文件。

在软件高级界面中，点击左侧“闪电恢复→恢复文件”项，即可看到恢复文件的两种方法：“文件搜寻方式”和“创建进度虚拟磁盘”。其中文件搜寻方式提供了3种搜索方式，可搜寻具体文件、某一类型文件或指定文件夹。如果知道所需恢复文件的名称和后缀名，可直接在搜索框中填入该文件的名称和后缀名，然后选择系统进度进行搜索恢复。

这里我们选择“创建虚拟磁盘”方式，以方便恢复多个文件。点击“继续”按钮，在进度列表中选择要恢复文件的进度，再点击“继续”按钮，即可在系统中创建多个卷标名为“YGDRIVER”的虚拟磁盘分区。虚拟磁盘分区的数目与受保护分区的数目相同，例如前面我们选择保存的是C与G两个系统分区，因此创建的虚拟磁盘分区也有两个，分别对话指定进度中分区的内容。打开分区后，即可查找和复制恢复所需的文件了。



三、一尘不染——游戏玩家及网银用户Vista备份恢复方案

对于游戏玩家及网银用户来说，各种游戏网银的设置和存档一般都不涉及系统分区，而且需要对硬盘文件的操作都很少，但是对系统安全性要求非常高，能保证每次开机后的系统都是新装干净的那是再好不过了。在网吧中，通常是通过安装还原精灵、小哨兵等还原系统或硬盘保护卡来保护系统的，每次开机系统都会自动进行恢复，从而让游戏系统永远保持干净健康的状态，在家中的游戏玩家也可采用相同的解决方案。这里我们推荐的是可在Vista下使用的“冰点还原Deep Freeze”（下载：http://www.skycn.com/soft/12844.html）。

1.冰点安装与设置

在安装冰点还原Deep Freeze 6.3之前，首先要保证系统中没有任何病毒和木马，当然最好是新安装还没有连接到网络的系统。安装好所有的游戏和软件，并且要求系统中没有安装还原精灵，否则需要将还原精灵卸载干净。

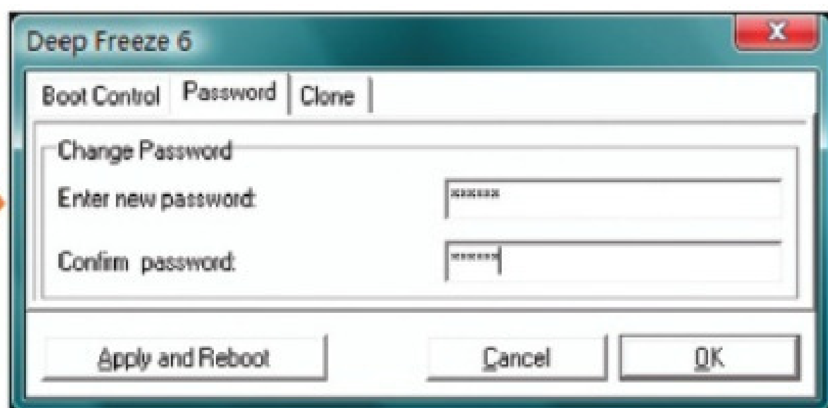
安装

冰点的安装过程很简单，执行安装程序后，选择需要冻结也就是需要保护的分区。因为是游戏系统，一般无需在系统分区存储数据文件，因此可选择保护所有的分区。然后点击“Install”按钮，然后勾选“I accept”同意安装协议，点击“Next”按钮，再点击“Finished”按钮，即可开始进行安装。



设置保护密码

安装完成以后会自动重启系统，重启后弹出提示对话框，询问是否设置一个管理员密码，点击否。此时在系统托盘处可以看到冰点还原系统的图标，按住Shift键双击冰点还原图标，或同时按下Ctrl+Shift+Alt+F6组合键，弹出密码输入对话框。要求输入设置的密码，因为此时还没设置密码，可以直接点OK进入到设置界面。切换到“Password”选项页，在这里可设置管理员密码。



2.还原与游戏更新

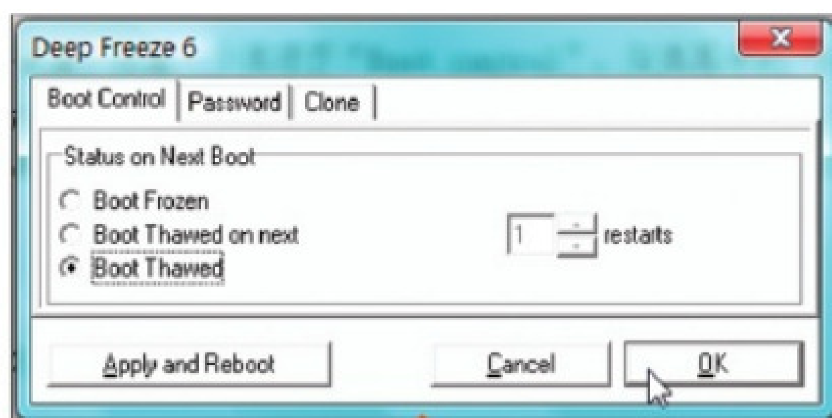
系统还原

安装了冰点还原后，系统会受到全面可靠的保护，即使感染的游戏木马病毒，每次启动后都会还原恢复到安装之前的初始干净状态。游戏玩家无需进行手工备份与还原操作，系统就处于自动保护状态。

游戏更新

游戏玩家很少安装新软件，但仍然免不了要下载或编辑文件及更新游戏，但在冰点还原的保护下，每次更新游戏后重启系统，更新操作又被还原了，因此在进行这些操作之前，需要先将冰点解除保护（解冻）。

更新完毕后，再次进入冰点设置界面，在“Boot control”选项页中勾选“Boot frozen”项。该项表示下次进入系统后启动保护，然后点击OK退出，重新启动电脑，系统再次进入保护状态，此时游戏也是最新状态了。



按下Ctrl+Shift+Alt+F6组合键，打开冰点还原软件界面。点第一个选项页“Boot control”，勾选其中的“Boot thawed”项，该项表示下次启动系统以后进入解冻（不保护）状态。点击OK退出，然后重新启动电脑，可以看见右下角处的冰点还原图标上有一个小红叉，说明冰点还原已不再保护系统，此时就可进行游戏更新了。

冰点还原系统的卸载

冰点还原在卸载之前，也同样要先设置解冻不保护状态，即“Boot Thawed”，然后打开控制面板，选择“添加删除程序”。在添加删除程序列表中找到DeepFreeze，选择“删除”就可以了。删除后，需要重新启动系统。你会看到开机的时候系统文件发生了变化，这就代表DeepFreeze已经完全删除了。

对于安装了Vista与WinXP双系统的游戏玩家来说，冰点还原也是非常好的选择，只需要分别在Vista与WinXP系统下安装冰点还原，即可让Vista与WinXP永远保持干净清洁的状态了。



关键字：Vista SP1特点前瞻

这个春天注定是微软为自己造舆论的春天。除了Vista SP1之外，还有前后相随的Windows Server 2008、WinXP SP3，个个都极富汇聚群众眼光之功效，但其中变数最多的无疑还是Vista SP1。按照微软官方发布的正式通告，简体中文SP1正式版将于2008年4月9日发布独立更新包，4月18日将开始在Windows Update上推送给用户。按照微软以往版本号的规律，RTM版基本与正式版没有太大差别。然而仍有用户发现，该版中并未实现微软官方公布文档《Notable Change of Vista SP1》（SP1中的重要改变，下文简称其为“白皮书”）中提到的所有功能改进。而通过Windows Update“抢先”升级的用户也很快碰到了系统不断重启的麻烦，微软很快将该下载渠道关闭，至本文截稿时仍不曾恢复。

Vista还未普及，Vista SP1已经来了，你最关注什么？

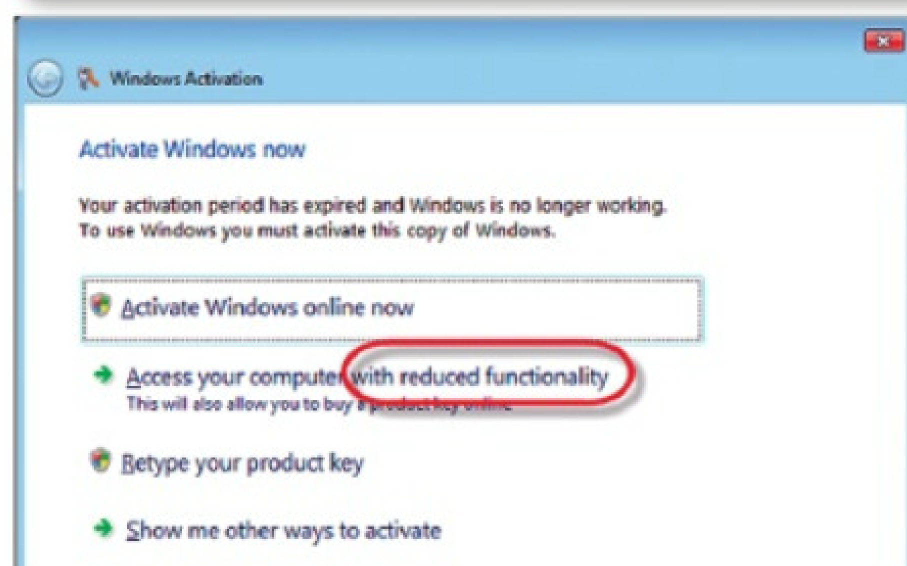
问题一：Vista SP1是否会加强正版验证？
问题二：UAC（用户账户控制）策略有否改变？
问题三：系统性能是否有明显提高？
问题四：稳定与安全性有否增强？
问题五：是否有新的组件加入？
问题六：安装SP1时应注意哪些问题？

相信读者们拿到本期杂志时，事态已有新的进展。但实际上只有技术狂热者和相关媒体从业人员才会关注这些忽来忽去的消息，作为一名普通用户，最关注的仍旧是Vista SP1究竟会给我们带来什么？是否会得到更好的使用体验？性能是否会得到改进？面临具体的安装时需要注意哪些问题？本文将试图一一解答这些问题，用作说明的版本正是目前最新的RTM版（版本号6.0.6001.18000）。

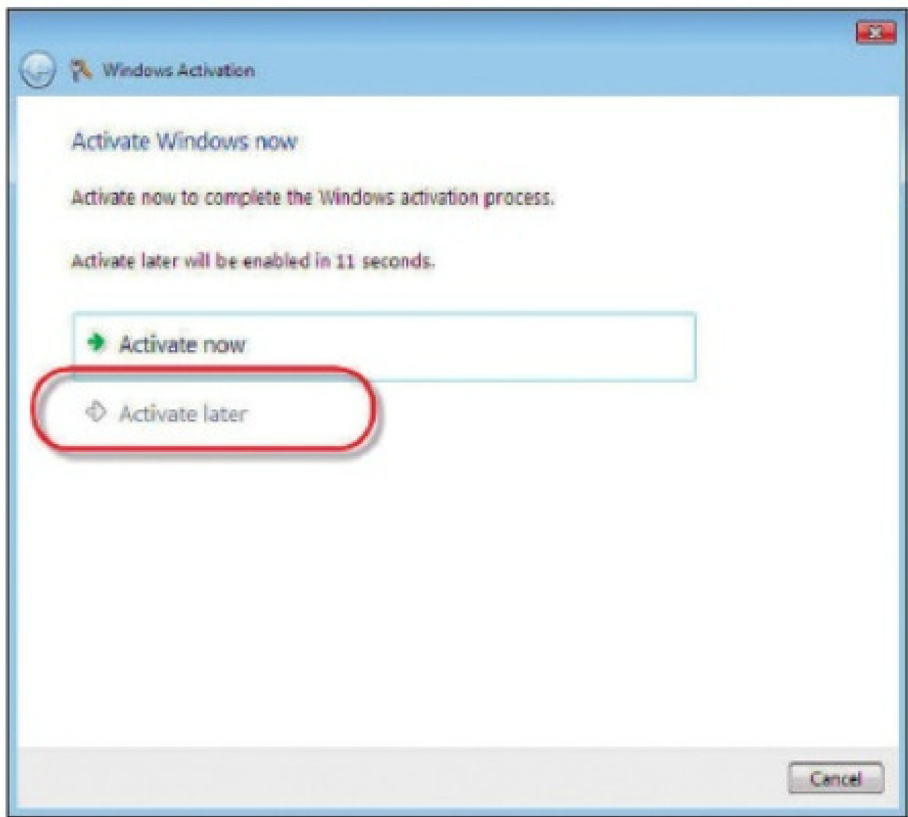


“系统信息”中所看到的版本号

问题一：Vista SP1是否会加强正版验证？

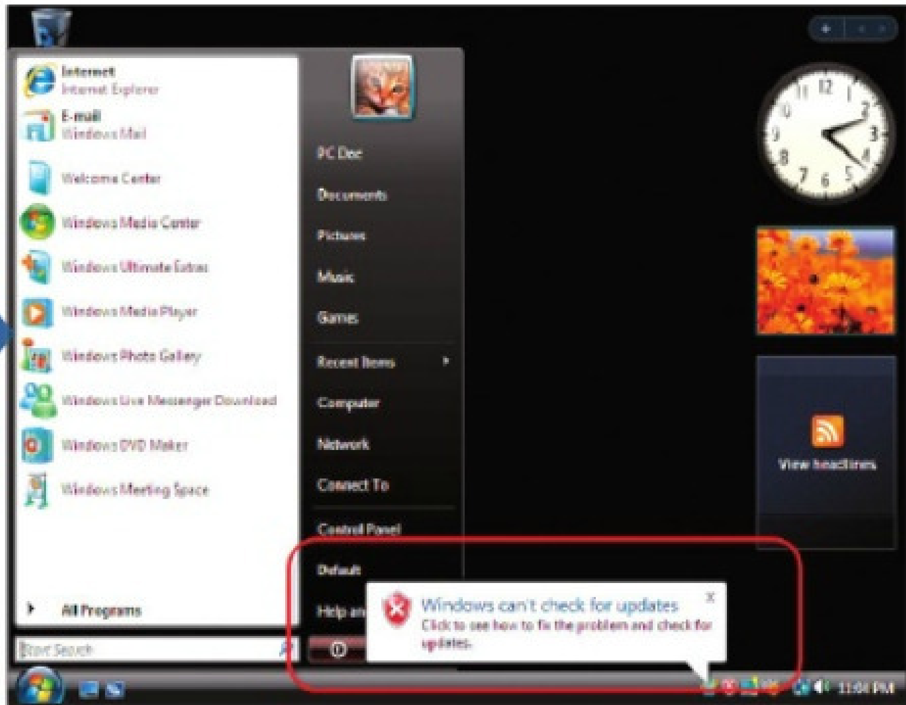


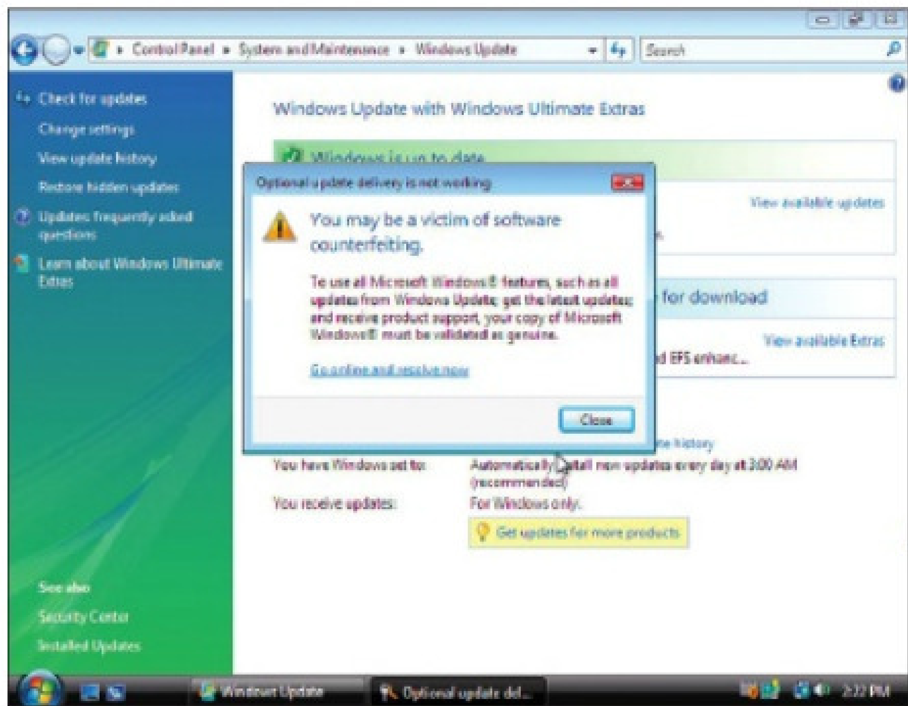
在Vista原版中，超过30天未激活用户可选择“受限（Reduced functionality）模式”联网购买授权，这种模式下系统的正常功能被关闭，只允许用户联网访问。Vista的销售商认为该方式在一定程度上阻碍了想尝试正版的用户的购买行为，因此微软在SP1中作出了不小的改变。



在新的SP1中，同样情况下将会出现一个对话框，用户仍可选择“稍后激活（Active Later)”，但该选项会一直保持灰色，直到对话框出现达15秒后才可被选。

与原版Vista不同的是，点击该选项后会进入全功能界面，操作与以往相同，甚至可更换桌面壁纸。只是每隔1小时，壁纸会被替换为全黑，而且系统托盘处会出现气泡式提示。



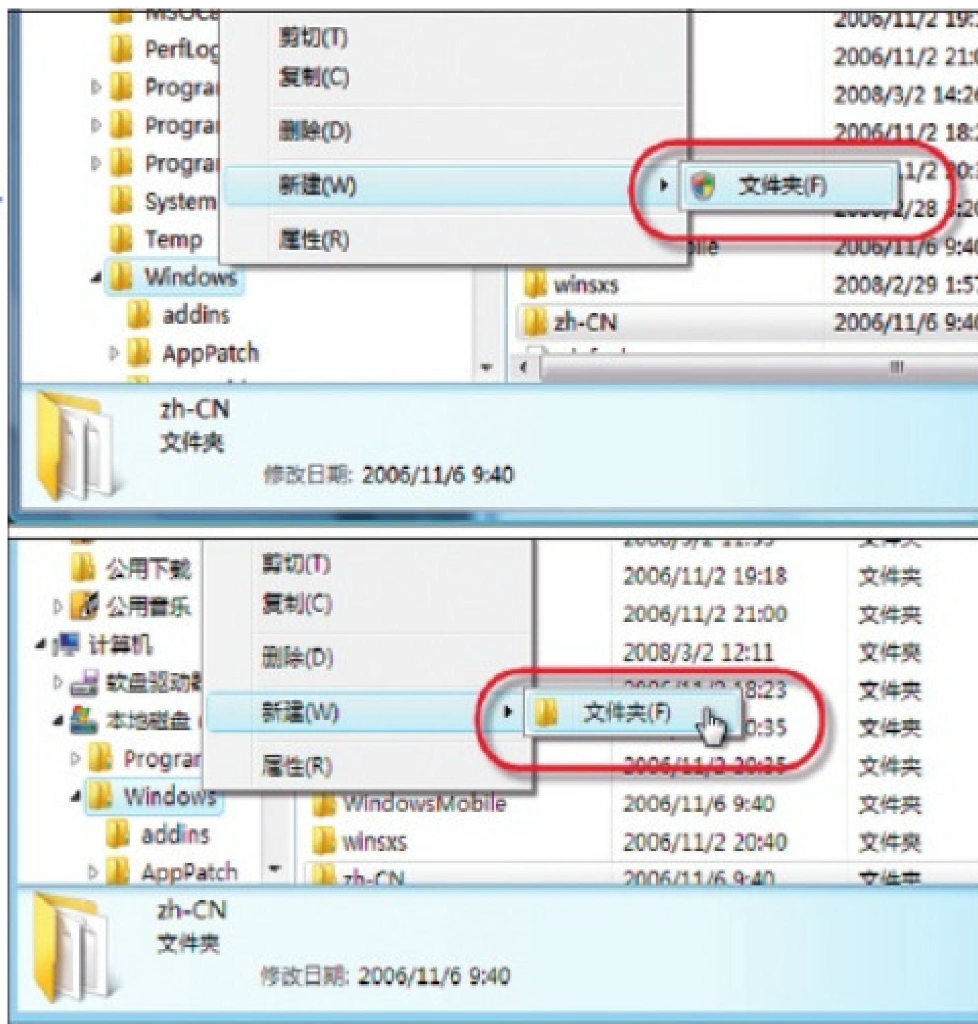


Windows Update中自然也不可能再更新，同样会有对话框跳出，提示“你可能是盗版软件的受害者（Victim of software counterfeiting）”。

问题二：UAC（用户账户控制）策略有否改变？

如果一个操作系统也有性格，Vista最重要的个性就是UAC。遗憾的是，到目前为止的所有统计数据都表明，超过半数的用户都会在安装Vista之后将其关闭。不断弹出的权限提升对话框就像母亲的叮咛嘱咐一样，虽然确实有用，但要达到效果总需要儿女有更多的耐心。但SP1中坚持了这一策略的默认执行，期待更少打扰的用户仍旧只能自行关闭该功能。不过UAC在部分问题的执行上，还是做出了微小的改进。

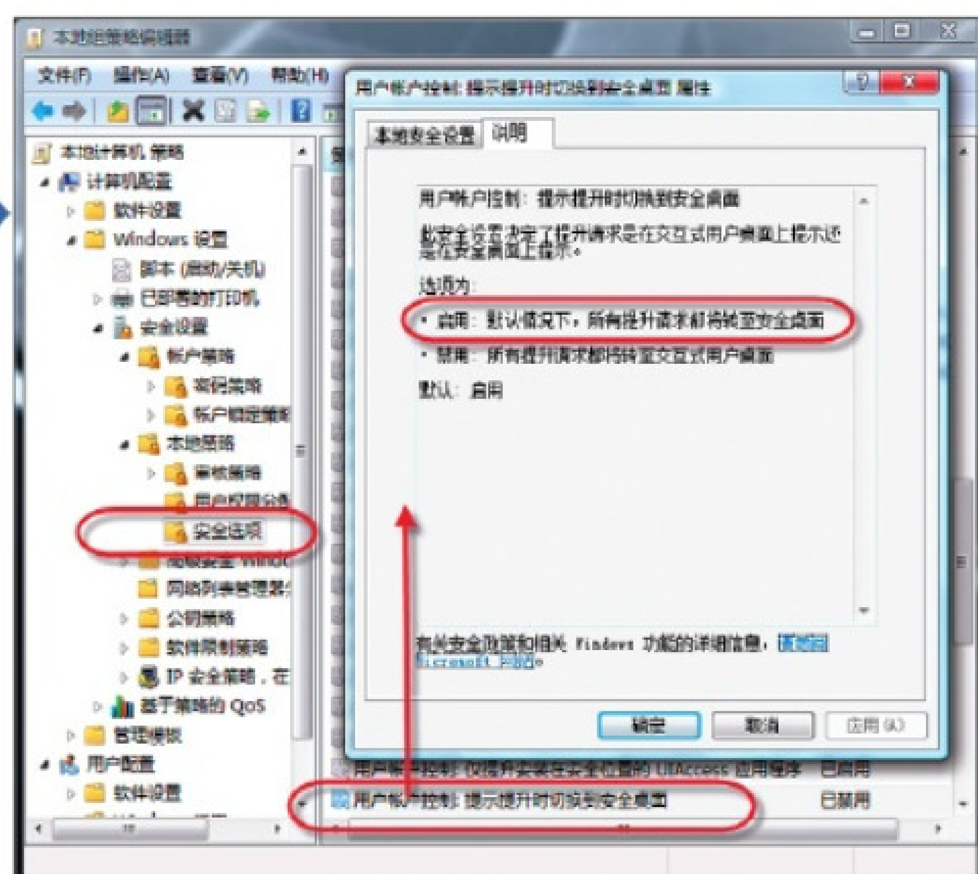
在需要提升权限的位置下新建文件夹时，右键菜单的新建项目图标会变成盾状进行提示，图中下为原版Vista，上为SP1。



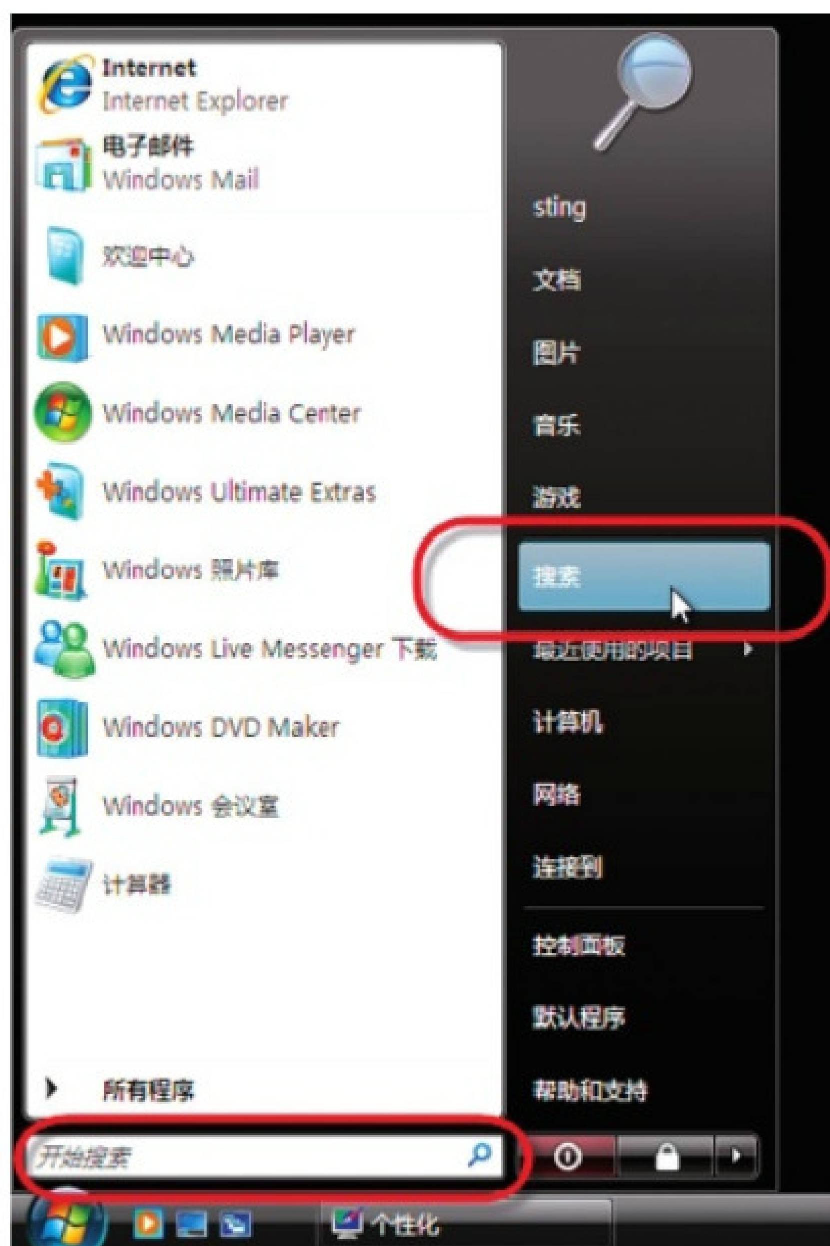


在原版Vista中，下一步操作会是一个要求继续的对话框，而SP1中则没有该步骤，直接进入到最后的权限提升对话框，即省略了一步操作。

官方“白皮书”中提到，SP1下的用户可指定权限提升对话框不在“安全桌面”下显示，但令人疑惑的是这一功能早在原版Vista中即可通过组策略编辑器执行。唯一有可能的是SP1中增强了该功能与远程控制的兼容性。



其实UAC为用户诟病，归结到底是一个“用户体验”的问题。在用户体验方面SP1还做出了一些其他改变，但总体而言改变微小，没有特别值得欣喜的地方。



磁盘整理工具中增加了“选择卷”的操作，即可选择分区再操作。在Vista中由于磁盘整理默认是自动后台开启的，因此原版Vista中未安装指定分区整理的功能，但显然用户体验不够好，SP1中得到了改进。



默认开始菜单中的“搜索”功能项被删除（截图为原版Vista）。Vista开始菜单左下的搜索框兼具“搜索”与“执行”功能，资源管理器中也默认有搜索框，因此菜单中不仅不再需要“执行”项，“搜索”项也成为多余。

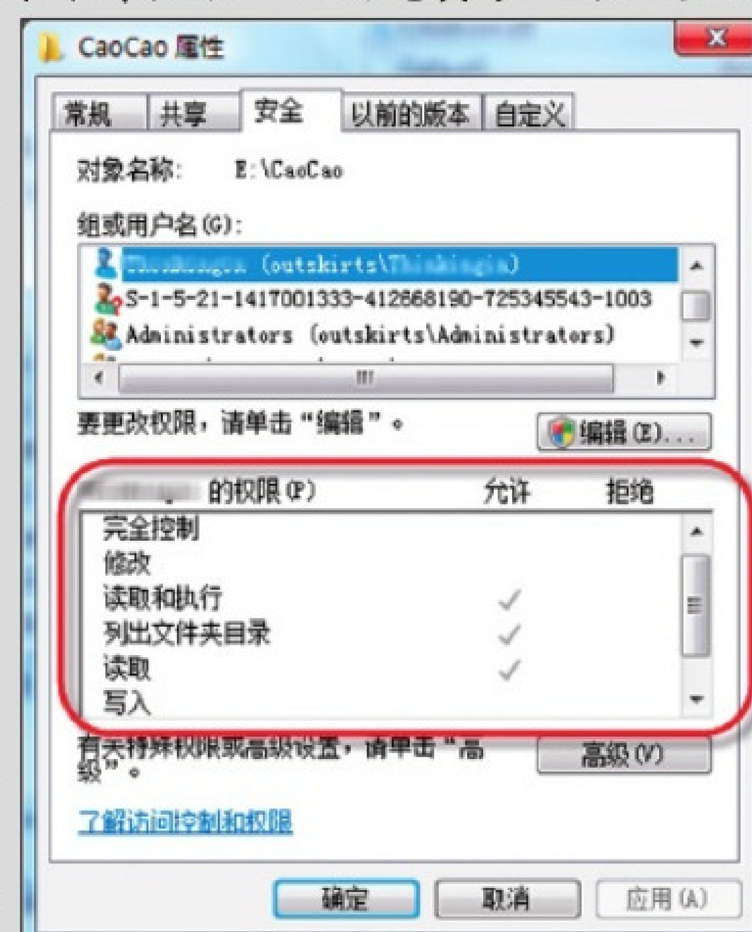
UAC如何保护系统

从Win2000开始，微软就开始面向家庭用户推荐自己的权限管理机制，通过将分区格式化成NTFS格式，即可指定某个文件或文件夹的操作权限。通过建立非管理员用户，给该用户一个较低的文件操作权限，可避免其修改系统重要的文件，以免造成安全问题或隐患。

在WinXP中，对这一问题作出了进一步改善，非管理员用户也可临时将自己的权限提升为管理员权限，方法是通过程序对应图标的“右键菜单→执行方式”，再选择管理员账号并输入对应密码。然而微软很快发现这一方法根本不曾为大众所运用，许多用户都是在首次安装WinXP时即建立了一个属于管理员组的账号，之后一直使用该账号操作——这样，为系统安全所做出的努力完全付诸东流。

于是最终有了Vista上面默认执行的UAC（User Access Control）安全策略。该策略之下，即使你的账号有管理员权限（但不是Administrator账号），系统也会默认将你的权限设置为相当于WinXP中普通用户的标准，当你的操作涉及到管理员才可进行的领域时，系统马上会跳出提醒框要求你确认该操作，有时这样的提醒对话框会有连续两个，有时只有一个，但最后一个默认情况下都是在“安全桌面”下进行。如果你在这个对话框上点击“确认”，你的权限才会临时提升为“真正”的管理员权限，从而顺利完成整个操作。

在这样的保护机制下，病毒、木马等恶意程序如果要修改系统文件，则一定会触动UAC对话框，有足够使用经验的用户应当在这种情况下果断选择“取消”。但这也在很大程度上造成了原WinXP下其他正常程序的不兼容，未来的解决方法是程序开发者不断适应Vista作出改变。因此无论从用户还是从开发者的角度出发，UAC的普及（或说Vista的普及）都会是一段艰辛的过程。



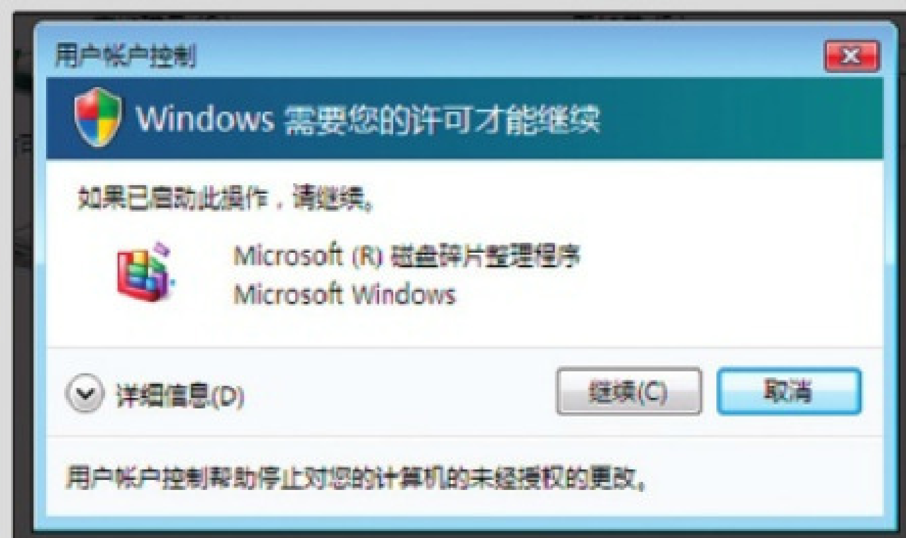
如果一个文件需要确认权限提升操作，那么从文件“属性”对话框中的“安全”选项卡下，可看到即使是管理员组成员，默认却只被分配最低限度的权限（可读取执行、不可修改写入）。

在Windows Update中，将新支持一种名为“HotPatch（热补）”的技术，用于减少用户安装Windows更新补丁后重启的次数。在该技术的支持下，被更新的组件即使正在使用中也可被更新，从而无需重启。支持“热补”的更新与传统更新使用相同方法安装，用户无需重新学习如何使用。



安全桌面

Vista中的“安全桌面”是配合UAC策略实现的重要功能，其典型情况是只正常显示UAC提示对话框，而桌面其他部分全部变暗。在安全桌面开启的情况下，用户只能在提示对话框上操作，系统所有其他功能均不可用，甚至连快捷键PrintScreen截屏这类的操作也无法进行。这便保证了恶意软件无法在其上动手脚（例如自行点击“确定”）。Vista的“安全桌面”开启了一种新的防病毒、木马方法，出现之后受到了广泛的模仿，例如国内的“金山密保”即有对此功能的模仿。



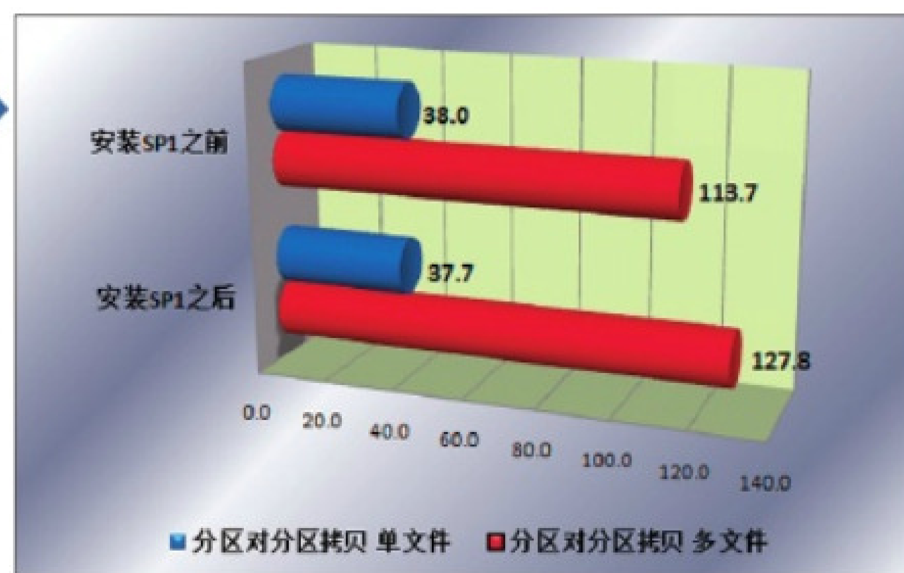
安全桌面默认的显示状况
（本图通过虚拟机中截取）

问题三：系统性能是否有明显提高？

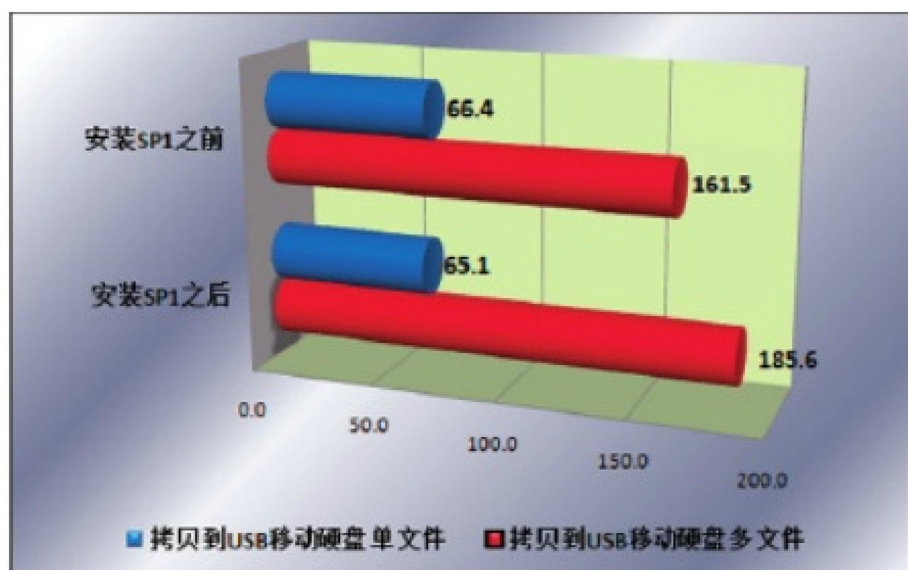
与微小的用户界面改进相比，SP1对系统性能，特别是文件系统性能的提升就完全可用“惊异”来形容了。虽然它相比WinXP的速度还有差距，但与原版Vista比较，则有非常明显的提高。关注Vista技术的用户可能会知道刚发布的Vista有一个“拷贝大文件耗尽内存”的Bug，这一Bug导致拷贝大文件所需时间夸张地延长，甚至有时不可能完成，此外还有一个“估计拷贝时间”进程缓慢的小Bug。但这两个Bug分别在SP1之前发布的补丁KB942435和KB931770中解决，显然SP1中已包括了这两个补丁。网上已经有很多测试证明SP1比Vista原版无论在哪类文件操作上都有显著提高（本地拷贝文件速度增加约25%），这两个补丁功不可没，笔者在此就不一一罗列这些数据了，有兴趣的读者可在网上自行搜索。

但是，如果你已安装SP1之前的所有补丁，SP1是否还能进一步提升文件系统性呢，抑或会稍有降低？笔者在这样的假设下做了一些简单的测试，但已足够说明问题。在测试数据展示之前，先简单说明一下测试环境：CPU Mobile Intel Core Duo T2250、主板北桥Intel 945PM、内存1.5GB，希捷160GB SATA Ⅱ笔记本硬盘（7200转/分，缓存8MB）。采取的测试样本包括两个：一个是698MB的单个AVI文件，另一个是包括包含2659个子文件、145个多级子文件夹，总容量1.43GB的文件夹。所有测试项目中的磁盘均为NTFS格式，目标拷贝磁盘除压缩文件一项只可在原分区实行之外，每次拷贝前均进行快速格式化操作。所有测试都在Vista电源计划“节能程序”模式下进行，以下图示单位均为秒（柱形越短越好）。

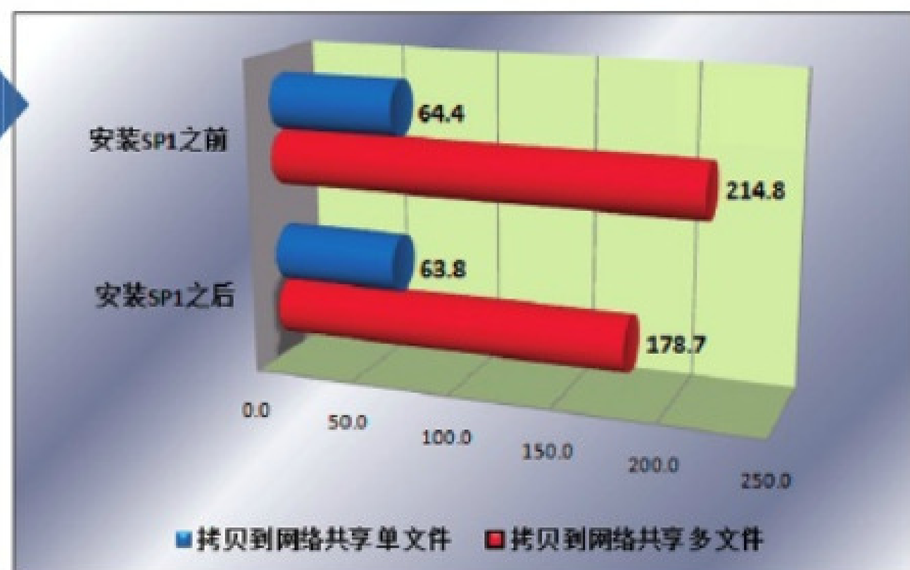
本地硬盘分区拷贝到分区测试。单文件拷贝基本无变化，多文件拷贝时间增加了12.4%。

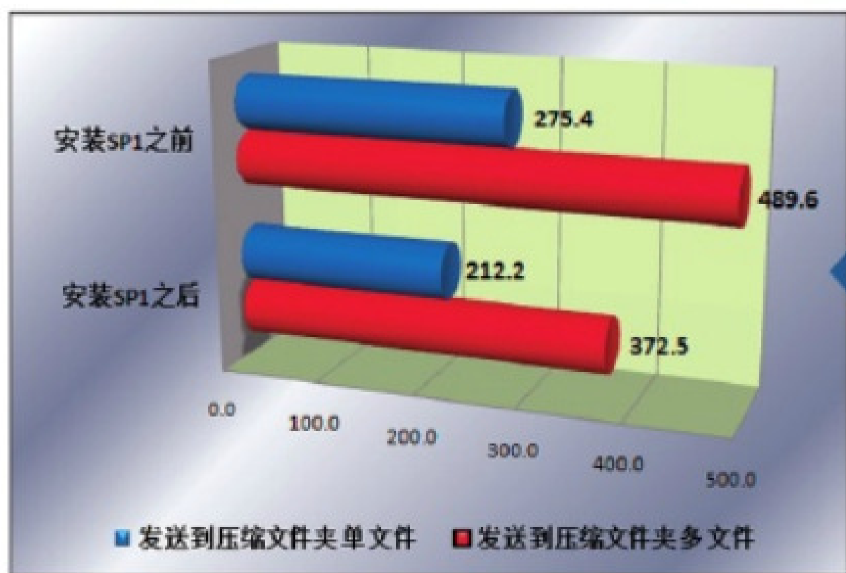


本地硬盘拷贝到USB移动硬盘测试（使用USB2.0 SATA移动硬盘盒）。单文件拷贝基本无变化，多文件拷贝时间增加14.9%。



本地硬盘拷贝到网络共享测试（全部使用有线网络，对方操作系统为WinXP SP2）。多文件拷贝时间出现了16.8%的减少。

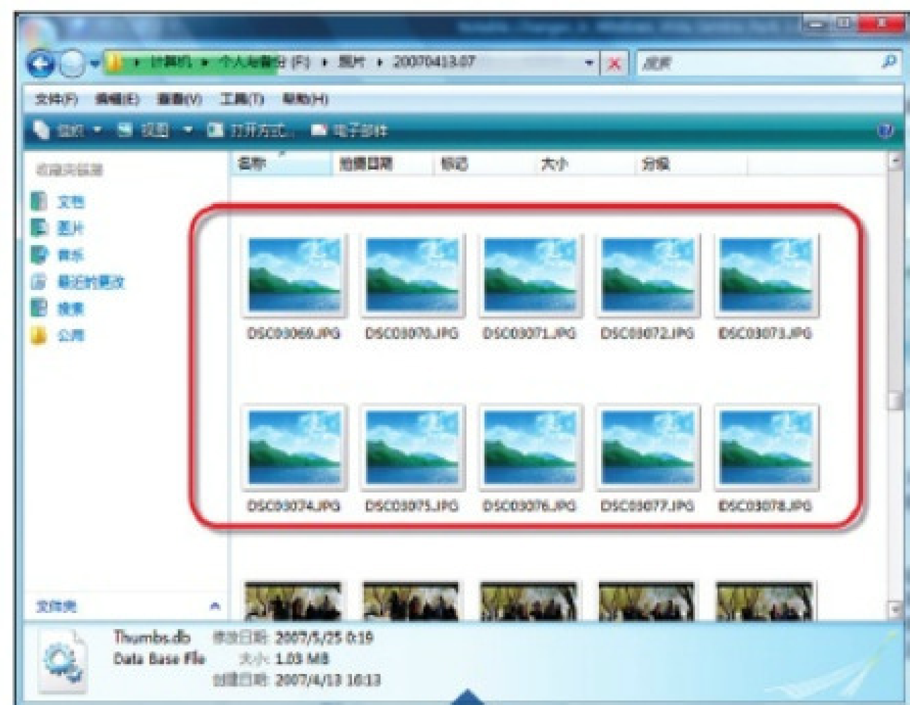




本地硬盘发送到压缩文件夹测试（Vista自带的Zip功能）。无论是单文件还是多文件，均出现了23.5%左右的时间减少。值得一提的是，SP1安装前，在压缩进程进行到100%之后还有一段很长的等待时间，而安装SP1后这段时间基本缩减为0。

结论： SP1相比于Vista原版确有文件操作速度上的明显增长，但如果已经事先打好文件拷贝Bug的补丁，安装SP1反而造成了多文件拷贝速度的减慢（再次提醒本测试是在安装完SP1之前所有补丁的基础上进行）。在对网络带宽的运用及自身Zip压缩的技术上，SP1有显著提高。

以上测试之外，SP1的主要性能改进还包括：读取大容量图片的速度增加了大约50%，笔者在测试中可以非常明显地感觉到这一提高；IE浏览器中部分Jscript脚本的执行速度增加；提高了同时或连续操作多个文件的效率，例如在删除一些文件的同时拷贝另一些文件，响应时间会明显缩短；由于多项Bug的修正，几乎所有媒体文件的操作速度都有所提高；最后，如果你是笔记本用户，会得益于SP1在某些省电方面的修正（例如磁盘访问、屏幕显示等），让你在无外接电源的支持下使用更长时间。



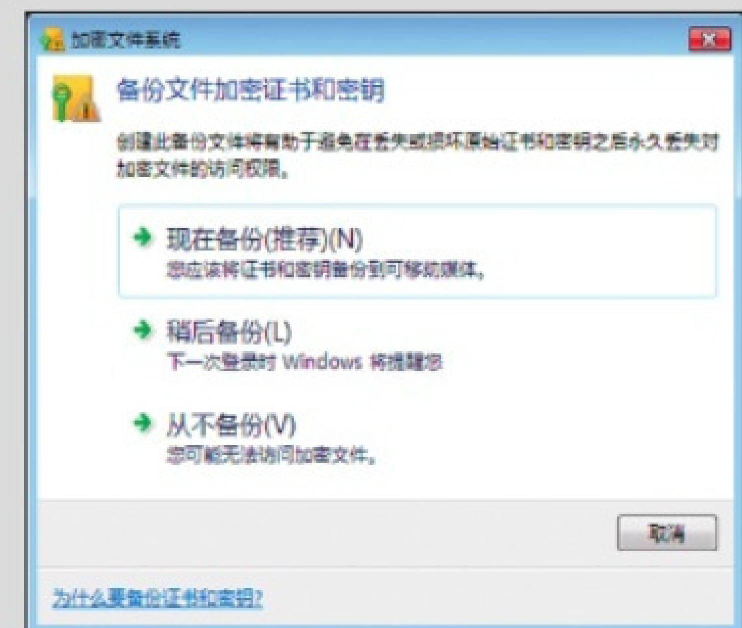
当你在资源管理器中查看自己拍摄的数码照片，会发现读取图片并显示缩略图的速度明显提高。

问题四：稳定与安全性有否增强？

这个问题的回答无疑是肯定的。SP1中包含了过去发布的所有Vista补丁，除了这些之外，SP1还解决了很多通过“Windows错误报告”程序提交的导致程序崩溃或死锁的问题。在进行SP1 RC1的测试时，官方人员即发布了这样的信息：最初，Vista的用户平均17个小时就会碰上一次程序崩溃/死锁或系统崩溃的问题，但在安装了SP1 RC版之后，这一时间已经延长至34小时。但显然笔者在这里详细介绍具体的安全底层增强技术是不受欢迎的，它们距离普通用户实在太远。这里先列出一些与使用者密切相关、可在界面上看出变化的增强。



Vista中增强了一直以来的备份工具，用户可在“备份和还原中心”中进行增量与计划备份，还可随时从备份数据中提取指定的文件或文件夹。但直到SP1之后，才可支持对EFS加密文件的备份。本图截自于Vista原版，可看到右下方资源浏览器中包含了EFS加密文件（绿色显示），但在左上方还原数据的对应路径中却找不到该文件（备份时已指定备份该类文件），即备份时略过了EFS加密文件。在SP1中则无此问题。



Vista进行EFS加密后会提示备份证书

EFS加密

EFS是“Encrypting File System（加密文件系统）”的缩写。它是NTFS文件系统上最易使用的一种加密方式，具体使用时只要在加密文件/文件夹上右击，选择“属性”，在跳出的对话框中选择“高级”，即可看到加密选项。加密后的文件会以彩色显示。完成加密再继续使用，你会感觉好像不曾加密一样：因为文件仍旧可照常访问修改。但只要更换别的用户名登录，再操作时就会提示拒绝访问。即其解密是完全跟加密者的用户账号关联。为避免重装系统后EFS文件不可被访问（因为你重装系统所用用户即使名字与原来的一样，系统也认为它们不是一样的！），加密后一定注意要将密钥导出。Vista在加密后会自动提示备份密钥证书，请及时备份！否则必须通过系统的证书管理功能来进行。

在Vista的Ultimate及企业版中提供了一个名为“BitLocker”的加密工具，该工具可针对整个分区进行加密防护。但原版中提供的功能只可针对系统所在的分区加密，SP1中将这一功能扩展到非系统分区（但必须满足其他条件，参见插文）。奇怪的是笔者的机器虽然已经列举出可加密的分区，却没有在非系统分区显示“启用BitLocker”的选项，不知这是否因为安装的SP1不是最终正式版的缘故。



BitLocker加密

BitLocker要解决的问题是物理磁盘被偷窃然后安装到其他机器上被读取数据的问题。因此加密后的电脑在每次启动时，都必须先读取密钥，通过后才能正常开机。BIOS中具有TPM 1.2版本以上（Trusted Platform Module，受信任的平台模块）硬件模块的最新电脑，可将密钥直接存储在TPM模块中。否则就必须在系统组策略工具中更改BitLocker策略，将密钥保存在USB移动存储设备中，再于每次开机时插入此USB设备。注意BitLocker只能加密NTFS格式分区，同时它不能加密活动（Active）分区，也就是说，如果要加密系统分区，就要将系统分区与活动分区设置为两个不同的分区。例如，从原WinXP系统上安装Vista双系统的用户就具备此条件（活动分区在WinXP所在分区上，而Vista系统在另一分区）。

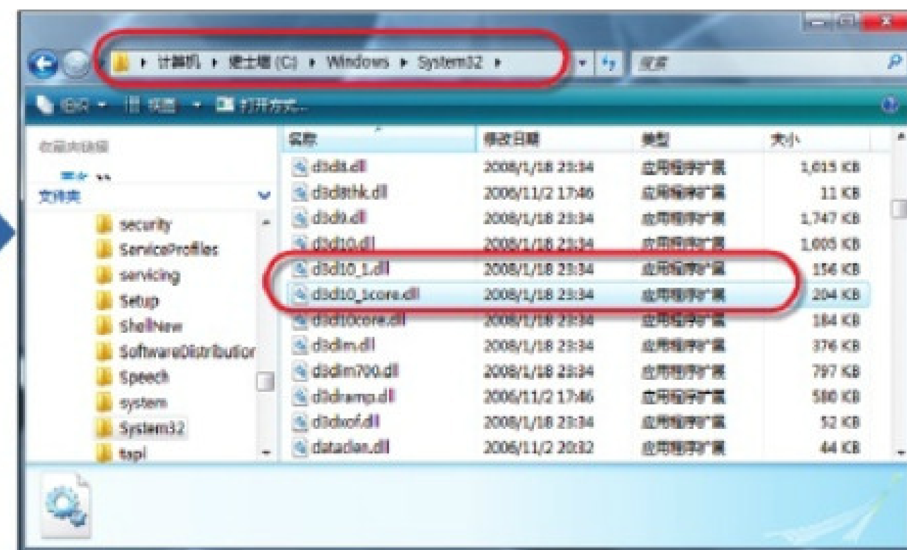
兼容性方面，按照官方白皮书的解释应当会增强。但有意思的是在SP1发布的同时，微软就公布了一份SP1不兼容程序列表，也就是说，SP1在解决旧兼容问题的同时还可能带来新的问题。驱动程序就是其中一例，不少使用Realtek HD Audio音频芯片的用户（包括笔者在内）发现安装SP1之后会出现爆音的问题，解决方法是安装该声卡的最新驱动。其他兼容性问题的解决也是一样：请安装最新版本。

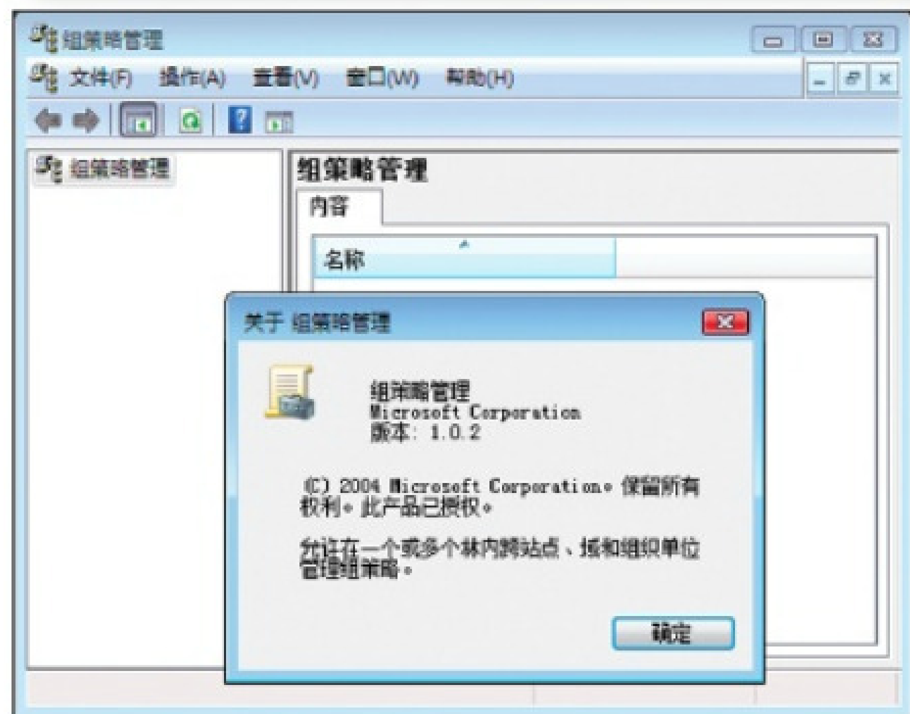
最后，在界面上看不出的，但却对一般用户有着重要意义的安全更新还包括：提高了Windows安全中心的可靠性，只有被授权的程序才可访问其设定，防止恶意程序更改；降低了NTFS格式可移动存储设备在拔出时丢失数据的可能性；提高了无线连接的可靠性，并且支持最新的802.11n无线标准；提高了点对点程序连接的成功率（例如Windows会议室、远程桌面），即使双方都位于防火墙之下。

问题五：是否有新的组件加入？

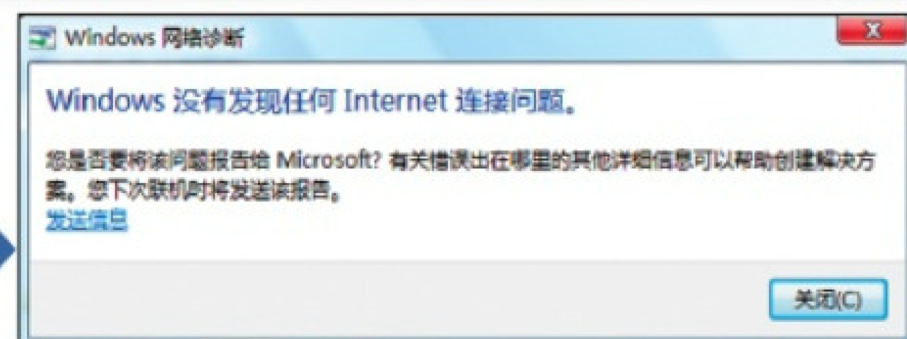
一般来讲微软很少在SP补丁包中增加新组件，即使增加也是相当有限的。在Vista SP1中，不仅几乎没有增加新组件，原组件的大版本升级或功能改进也很少，IE和Windows Media Player等均只是版本号小有改变。除了本文前面陆续提到的一些功能改进之外，还有以下组件变更值得关注。

SP1中将DirectX的版本升至10.1，支持Direct3D 10.1，该版DirectX只在Vista下执行。通过DirectX诊断工具“DxDiag”看到的版本号仍为10，但在“Windows\System32”目录下出现的d3d10_1.dll和d3d10_1core.dll文件已经透露这一信息。





为管理员设计的针对域的组策略管理控制台（GPMC）工具（执行命令：gpmc.msc）已经被暂时取消，而用组策略编辑器（执行命令：gpedit.msc）临时替代。而这一行为只是为了将来Windows Server 2008发布后升级到最新版GPMC工具做准备。截图显示的是原版Vista中的GPMC工具。该改变对普通用户的影响几乎为零。



以往的“Windows网络诊断”工具，仅可解决网络连接的问题，在SP1安装之后，将可同时检查一般的文件共享问题。

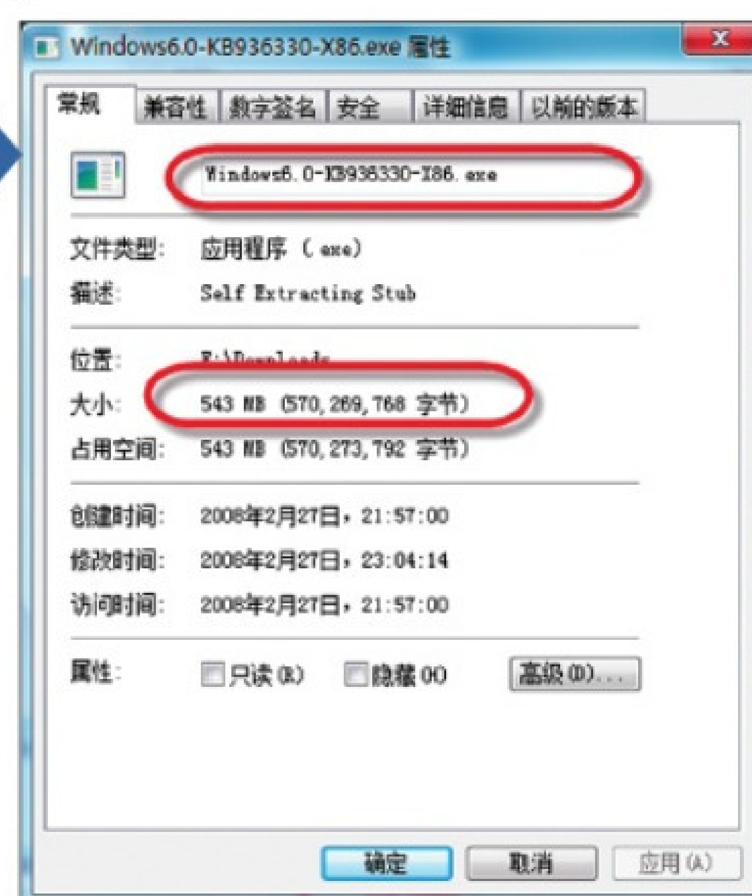


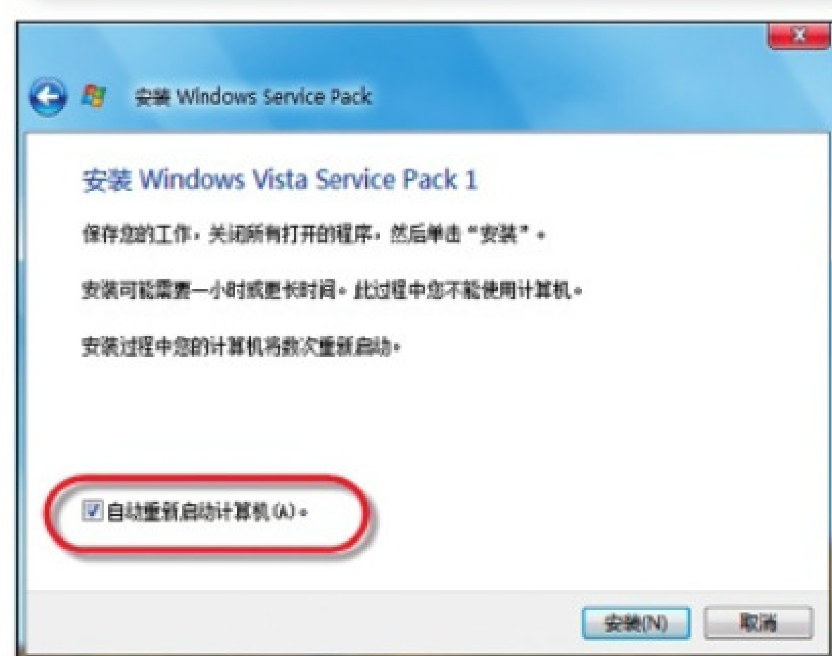
在原来的SP1 RC版中提供了“创建系统恢复光盘”的功能，它所创建的并不是一个巨大的DVD完整系统恢复盘，而仅包含少量Windows修复所需文件以及容易破坏的系统文件，有时利用它即可恢复已无法启动的Vista系统。遗憾的是在笔者安装的RTM版中该工具竟然已经消失，期待在正式版中会出现。图为创建该光盘时的截图。

问题六：安装SP1时应注意哪些问题？

Vista SP1通过3种方式发布未来新装系统的用户可采取最方便的整合式，全新安装后即为SP1系统，但对于目前大多数Vista用户而言，通过独立执行包或Windows Update下载安装将是更合理的选择。

独立的36种语言版SP1 RTM for x86拥有543MB的巨大体积，在安装时更是视情况需要系统盘有2500MB到5450MB的剩余空间。如果是x64位升级，更需准备4100MB到7850MB的剩余空间。





独立版本的安装非常简单，按照向导即完成。在第二步选定“自动重新启动计算机”则可从头到尾无人值守。安装所需时间在1小时左右，根据机器性能不同而相异。

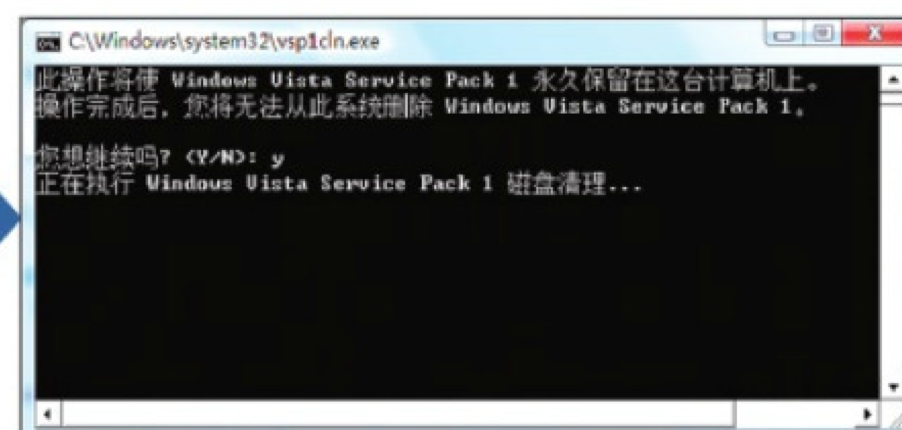
如果是通过Windows Update更新，需下载的更新包只有65MB左右，但系统盘仍需保证有1200MB的剩余空间进行安装（x86，如果是x65需要1500MB）。需注意的是如果你一直没有让系统自动更新，那么在安装SP1之前必须先下载并安装KB935509、KB938371、KB937287等3个前置补丁。这3个补丁一次只可更新一个，出现次序不一定，请耐心多次检查更新。图为检查到KB937287补丁。





直至3个补丁都安装完毕，再次检查更新即可看到SP1的补丁包（KB936330），下载并安装即可。如果此时还看到其他更新包，微软官方建议先只选SP1而取消其他的选择。笔者撰写本文时微软已暂停SP1补丁的更新推送，因此这里的截图只是一个模拟。

SP1安装后会在系统分区留有大量的安装文件，以便卸载SP1时使用，如果你已经确定不会跟它说再见，那么就将这些文件清除吧。SP1安装之后会自动在系统盘的“Windows\system32”文件夹下生成一个vsp1cln.exe文件，直接在开始菜单的搜索框中输入其名称即可启动清理程序。



结语： 根据以往的经验，微软操作系统的第一个SP包往往相当重要。对于固守在WinXP系统的用户，Vista SP1的发布会不会成为升级的动机呢？从本文来看，稳定性、安全性、包括系统性能的提升可能都不会成为触动神经的那个理由。也许Vista需要的还是时间，需要时间让更多用户来了解、理解它，需要时间让更多程序兼容它。



最近读到一则新闻，说是虚拟机王牌软件VMWare最近被爆出漏洞：如果开启了文件共享功能，那么攻击者就有可能利用此漏洞冲破虚拟机上的客户操作系统，从而控制运行虚拟机的那个主机。也就是说，如果你没事就爱在虚拟机上玩病毒测试，请关闭共享，否则就有可能会让虚拟世界中的“生命体”冲出来质问你这个“上帝”。这想象中的一幕，与《黑客帝国》中Matrix的世界观极度吻合。这么说来，在被当作日常使用的“工具”之外，计算机还真是个有趣的东西。

■江苏 淮扬客

SPX Bundle 2008-02-19

□大小：7.37MB □授权：共享 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080701

□下载：http://download.it168.com/03/0309/35687/35687_3.shtml

这是SPX系列3种软件的一个打包（Bundle），其中包括：6.0版本的SPX Instant Screen Capture，桌面截屏软件，其特色在于截屏操作非常方便，只要按住鼠标右键一小段时间，即可开启截屏操作，通过双击系统托盘内的软件图标，可在选项窗口中设置截屏参数，可以方便地指定将截取图片发往剪贴板、磁盘文件、邮箱、FTP服务器或是后面紧接要介绍的SPX的两个图片编辑器；3.0版本的SPX Studio，可方便地为图片增加特殊说明，如气泡式提示、便笺式提示等；3.0版本的SPX Editor，可对图片进行各种常规操作，还可添加浮雕、撕纸等特殊效果。打包安装后三者可相互配合使用，笔者对第一个截屏组件很满意，却很奇怪作者为何不将后二者合并呢？当然，如果你只喜欢其中的某个组件，也可单独下载安装。

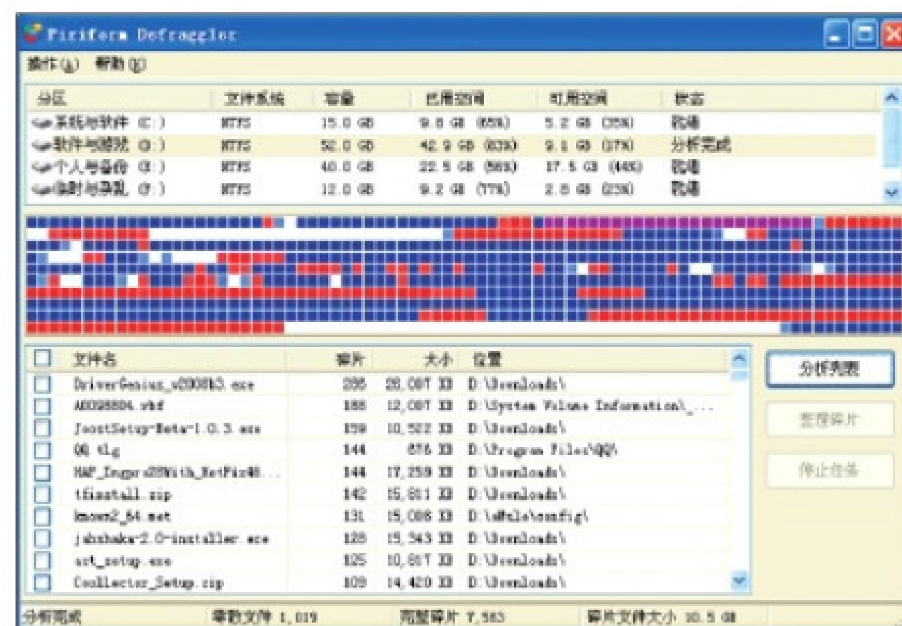


Defraggler 1.01

□大小：537kB □授权：免费 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080702

□下载：http://download.pchome.net/system/disk/download-80983.html



一款小巧、功能又有独创的免费磁盘整理软件，软件的开发商Piriform同时还开发了CCleaner和Recuva等免费知名软件，因此这款软件的性能值得你期待。软件界面看似普通，但当你点击“分析磁盘”之后，稍等片刻后就会发现不同之处：“整理碎片”按钮是灰色不可选的，相反，它会列出所有出现碎片的文件（点击后还可看到碎片在磁盘中的位置），当你选择其中的某些，“整理碎片”按钮便生效，点击后就可针对选定文件进行整理。当然，如果你要直接对磁盘整理，或是指定某个文件夹、文件进行整理也可以，方法是通过菜单“操作”下的项目进行。



XnView Shell Extension

□大小：726kB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft080703

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/64198.htm

一款浏览器插件，其功能类似于ACDSee公司开发的PicaView，就是在图片的右键关联菜单中显示缩略图及相关操作。就系统资源占用来讲，它仅在系统中占用一个DLL文件，但除可提供缩略图功能之外，还可方便地利用右键菜单转换图片格式，如截图所示，它可转换的类型包括GIF、BMP、JPG、PCX、PNG、TIF和TGA等。使用时你可可方便地通过右键菜单中的“Thumbnail”项目设定缩略图的大小，如果选择菜单项“Options”，你还可进一步设置右键菜单的折叠方式，例如将所有XnView右键项目都集中在一个子菜单下等。

AnchorFree Hotspot Shield 1.02

□大小：1.39MB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft080704

□下载：http://anchorfree.com/downloads/hotspot-shield

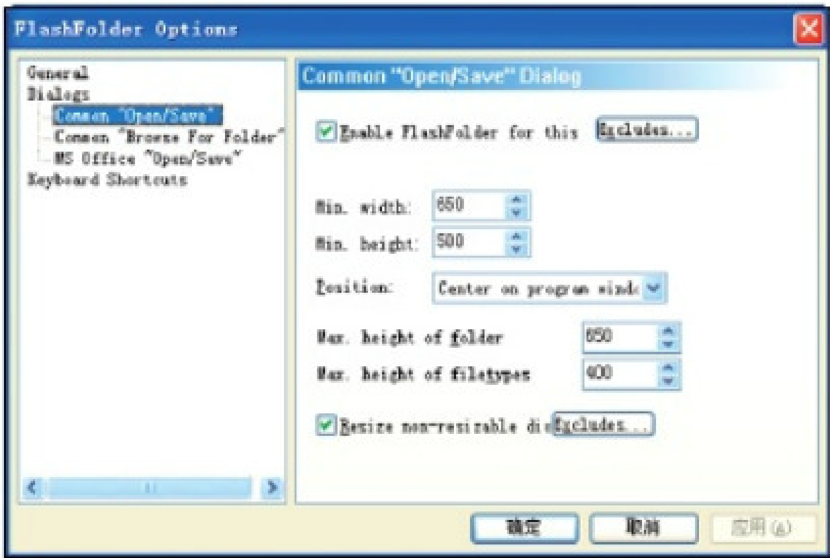
这款软件类似于安全浏览软件TOR，但实现的方法却不相同。严格来讲它是一项网络服务，它通过VPN（Virtual Private Network，虚拟私人网络）技术，使得用户在使用网络时可保密自己的身份，从而达到传送可靠安全信息的目的。使用时只要右击系统托盘处的软件图标，选择“Connect”，即可开始服务连接，连接完成后图标会由原来的红色变为绿色。需要注意这款软件虽为免费，但使用其进行页面浏览时会在页面顶端出现软件厂商所提供的广告，此时点击广告右侧的“Close”即可关闭，不再影响浏览。



特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期

FlashFolder 1.8

□大小：267kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080705
□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=38670



Windows提供了一系列标准的对话框，例如保存、打开对话框，供程序开发者在自己的软件中调用。可是这类对话框往往在界面或功能上都有改进的余地，以WinXP的保存、打开对话框而言，其中左侧的快速访问图标显然就不够用，只能访问几个固定的位置（我的电脑、桌面、我的文档等），更不用说自定义了。但如果你安装了这款插件后，这种对话框的顶端就会出现不起眼的一个细长工具条（不仔细看还真发现不了）。通过该工具条，你就可快速访问以前访问过的文件夹，还可将经常访问的文件夹自定义入收藏夹。以笔者的体验而言，发现这真是一个提高Windows使用效率的好方法，强烈推荐！

PixelCryptor 1.1

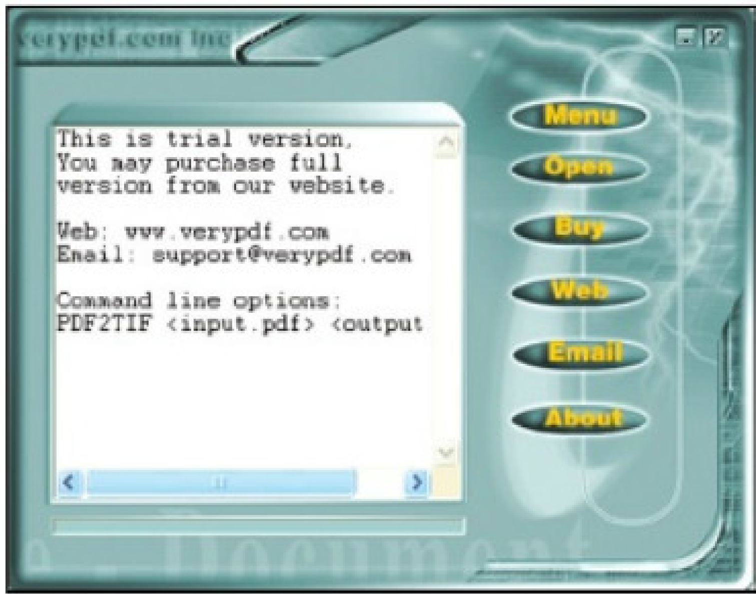


□大小：2.35MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080706
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57886.htm

一种有趣新颖的加密解密方法，加密者不需指定任何密码，而只要选择一张图片作为密钥。具体操作时，先往最后要生成的加密包（Package）中加入文件或文件夹，之后再选择密钥图片，软件就会根据二者的情况生成一个最终的加密包（一个CGP类型的文件）。你可以放心地将加密包公开共享或传输，因为没有用于解密的图片，就意味着什么都看不到。而解密者只需3件东西就可完成解密：PixelCryptor软件、CGP加密包文件、充当密钥的图片，按照向导很容易就可完成解密。需要注意的是，请在完成加密后千万不要对密钥图片作任何修改，包括修改标题，因为那样就相当于你在传统的加密方式中遗忘了自己设定的密码！

PDF Extract TIFF 2.0

□大小：1.37MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft080707 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/32561.htm



看到PDF文档中的诸多图片，有没有过将它们保存出来的打算？仅仅使用Adobe Reader是难以完成这一任务的，使用其他变通方法（例如缩放为100%再进行截图）又不可进行批量处理。如果正在为此事烦恼，那么赶紧来使用这款软件吧，它可一次性将PDF文件中的所有图片另存为TIFF格式，之后就可使用其他图片软件做进一步编辑处理了。具体保存时，可选择将所有图片保存到一个多页（Muti-page）的TIFF文件中，也可选择将每一张图片单独保存为一个TIFF文件。该软件的技术是完全独立的，因此即使系统中没有安装任何PDF浏览软件也可顺利运行。注意试用版只可保存一个PDF文件中的前10张图片。

TuneUP Utilities 2008

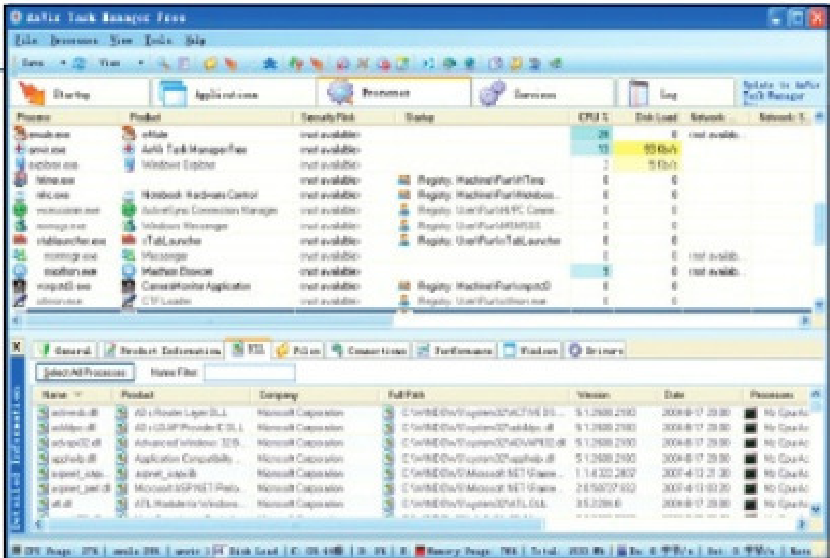


□大小：12.8MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft080708
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/42707.htm

一个整合了多种系统调整工具的软件，正确使用该软件，将使你的系统跑得更快。几乎所有你可想象到的系统调整功能都可在该软件中找到。例如磁盘整理、误删除文件恢复、自启动程序设置、浏览加速设置、注册表碎片整理、内存清理、垃圾文件清理、磁盘诊断工具、自定义Windows界面、进程管理、注册表工具、永久删除文件工具、软硬件信息浏览……总之，可以用“应有尽有”来形容其功能之全面。值得一提的是软件设计了一个“Solve problem”的单独功能项，可用向导方式帮助你解决一些疑难问题，例如“我的电脑”图标找不到了该如何解决之类。遗憾的是软件对简体中文欠缺支持，运行过程中有时会因此报错，但确认错误后仍可继续运行。

AnVir Task Manager Free 4.9.5

□大小：571kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080709
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1203177600/38148.shtml



老牌的系统任务管理软件，它可详细显示目前已启动的程序、进程、服务的各种相关信息，例如执行文件的生产商信息、所调用的DLL文件、所打开的文件，甚至你还可查看其中隐藏显示的各种窗体。通过项目上的右键关联菜单，还可实现许多方便的功能，例如隐藏窗口、将窗口缩小为系统托盘的图标、设置窗口透明度，设置进程的优先度、关闭可疑进程、释放内存。在软件的“Log”功能块中，还记录了系统的各种特殊行为，例如某窗口被创建、某文件被执行等。对于一个想对系统进行高级维护的用户，这些都是非常有用的功能。

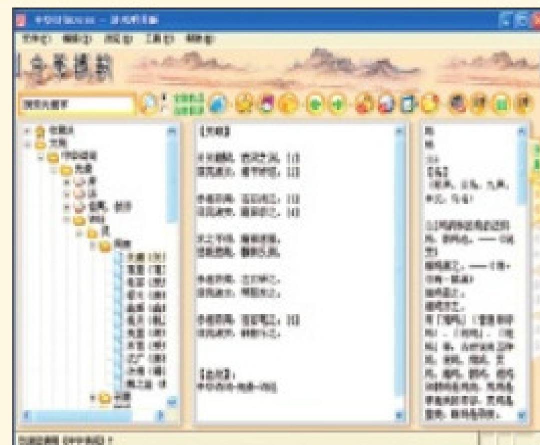
中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

识文断字不用愁——中华诗词

□版本：2008 Build 2008.02.28清风明月版
□大小：36.0MB □授权：免费软件 □作者：方昊软件工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.zhsc.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/900.htm
□快车代码：popsoft080711

说明：学习或阅读中国古典文学作品不可多得的一个辅助工具。该软件专为解决你在阅读古文时遇到的疑难杂字释义问题而设计，具体使用时，文章会出现在中间窗口，当碰到不会的字时，只要用鼠标点击，即可在右侧的“字义”窗口中得到详细的字义解释。同时，该软件还是一个古代诗文电子文本的收集库，其中收录的作品分为“中华诗词”（上自先秦《诗经》下至现当代著名诗人的代表作品五千余首）、“中华散文”（分《经》《史》《子》《集》4部，收录古往今来重要的散文作品）、“中小学古诗文”（系统全面地整理了小学、初中、高中语文课本当中出现的所有文言文、古诗词篇目）与“附录”（提供了许多补充资料，如“诗词常识”“外国文学选读”“古代蒙学”“沈从文作品选”等），值得有这方面爱好的用户收藏。注意“清风明月版”只是该软件的一个免费版本，其官网可注册下载功能更全面、词典数据更丰富的收费版本，有需要的用户可自行选择。

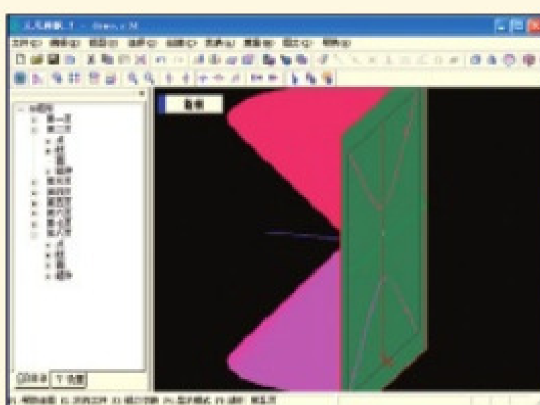

软件的主界面既体现了古典风格又得便利之宜

点评：*中国古代文学作品浩瀚无边，随着我国经济的进一步繁荣，向历史寻求文化根源的需求必然会逐渐增加，无论是在校学生还是想了解古文化的成年人，这款软件都值得一用。*

立体几何电脑绘——立几画板

□版本：4.6 □大小：1.94MB □授权：共享软件
□作者：中微子工作室薛学忠 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：50元 □未注册限制：功能限制、时间限制
□主页：http://xuexuezhong.go3.icpcn.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/42488.htm
□快车代码：popsoft080712

说明：在高中数学教学中，立体几何是重要的一个环节，除了考分相关之外，重要的是它可以培养一个人的空间想象与推理能力。但实际上大部分的立体教学都是通过平面的示意图来进行，全部使用实物模型很不现实。但如果利用计算机的3D计算与绘图能力，这个问题的解决将变得更轻松。本软件就是这方面的一个示例，它设计了多种图元类型，基本涵盖了高中教学中所有的立体图形，同时在图形设计方面也下了许多功夫，例如多种投影、多视图显示、将被遮挡的线自动显示为虚线等，软件中还提供了计算角度、距离、判断点线面关系的功能。当然最直观的是其动态的变换方式，旋转、平移、绽放等方式都有助于快速建立正确的空间概念。


立几画板（通过模拟三维空间中的旋转平移等操作有助于空间想像力的培养

点评：*软件的功能设计很全面，但在上手方面仍有一定难度，对于初上手的学生来讲更是如此，如果不阅读帮助文件将很难掌握软件功能。希望作者未来能在这方面做进一步改善。*

恶意文件无处藏——超级巡警文件暴力删除工具

□版本：1.1 □大小：374kB □授权：免费软件
□作者：数据安全实验室（DSW Lab） □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.dswlab.com
□下载注册：http://u8.dswlab.com/FileForceKiller.zip □快车代码：popsoft080713

说明：这款软件主要有3个功能。一是暴力删除正在运行中的文件，软件会直接结束进程再删除对应的程序文件；其次是删除被其他程序占用的文件，具体操作时软件会首先寻找锁定该文件的程序，之后点击“解锁”试图关闭此程序后再行删除；最后该软件可用来粉碎你硬盘上的重要资料，粉碎后即使使用文件恢复软件也无法找回。与同类软件相比，这款小工具的特色非常突出，例如为了防止一些木马上演“删除后又重生”的把戏，软件设计了“强力阻止文件再生”的功能，在删除文件的同时生成一个同名“假”文件并对其锁定，可有效遏止一些病毒木马的恶意行为。软件主窗口支持拖拽操作，亦可复制文件列表，同时你还可选择开启右键菜单关联，以便日常快速通过右击目标文件对其进行删除。



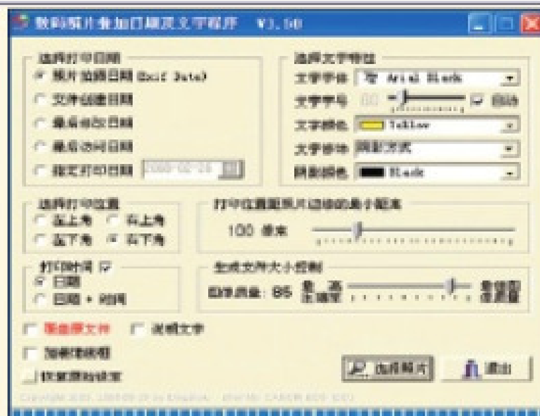
界面简单，功能专注

点评：*对付顽固性木马及病毒的好工具，面临被占用文件无法删除的问题时，它也是一个好帮手。*

打印纪念日——数码照片叠加日期程序（PrintDate）

□版本：3.50 □大小：651kB □授权：免费软件 □作者：Dingzhou
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://dingzhou.126.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/23787.htm
□快车代码：popsoft080714

说明：大多数数码相机都具备在拍照时给相片添加拍摄日期的功能，但一般来讲开启该功能是不明智的，一来因为日期戳有时会破坏照片的美感，二来很多照片我们还会在电脑上进一步处理。好在拍摄时相机已经将日期记录到照片的Exif信息中，在后期我们只要使用软件读取出这个数据，再“打印”到已经处理好的相片上即可。PrintDate即是一款专门提供此功能的免费绿色软件，使用时很简单，只要设定好打印日期（可以是拍摄日期也可是修改日期或自定义的日期），再选择文字的样式、位置及要生成图片的质量参数，就可简单地载入图片完成日期戳的打印工作。软件支持批处理，还可指定添加特别的说明文字或给原照片添加一个朴素的装饰相框。


绿色免费兼使用快速，还要求什么？

点评：*许多数码相片处理软件中都会附带此功能，但如果你的需要仅在于此，它就是最高效的。*

灵活搭配，自由选择

——新学期DIY指南

■北京 墨汁做寿

新学期开学不久，手里的压岁钱准备向哪里投资呢？无论在家里还是宿舍内，是否需要添置一台电脑来帮助自己学习工作或者消磨一下无聊的时光？虽然笔记本已经越来越受到电脑用户的青睐，但台式机在显示系统、输入系统等方面还是拥有笔记本电脑无法比拟的优势，因此仍然是市场中的主流。

尽管2007年的硬件厂商们都在为性能过剩而苦恼，但并没有放慢升级产品的步伐。在台式机领域，就有酷睿2、羿龙处理器，DDR2 800、DDR3内存，MCP73、P35、G35、AMD 780芯片组，G92、RV670显示芯片等大量新产品上市或从遥不可及的高端进入中低端主流市场。在2008年初，当我们准备购置新机时，却发现已经被琳琅满目的新面目耀花了眼。

而在这些新面孔中，谁将是常青树，谁拥有更高的性价比，谁更适合我们的需求呢？希望我们下面的推荐能给大家理清思路，更好更准确地选择自己的电脑。

在本次的文章中，我们主要介绍一些目前性价比较突出的产品和品牌，然后再针对不同的应用进行特点突出的搭配。即使我们这里介绍的应用与朋友们的实际需求略有出入，也只需进行微调便可以满足要求，希望这种形式会让对大家有所帮助。

核心部件

机箱内部的处理器、主板、内存、显卡、硬盘，这5个配件决定着电脑的绝对性能。在这些产品中，我们将根据其价位分为3个或2个档次，分别针对低端、主流和高端娱乐机型。鉴于目前消费者的现实情况，我们并不追求各厂商产品线上的真正最高端产品，而是强调好用够用。

处理器

处理器方面主要是Intel和AMD两大厂商的竞争，我们根据价位将其分为400、800和1200元左右的3个档次。根据今后的实际需求，我们在低端产品线中放弃了P4、P4赛扬和闪龙、速龙等非双核产品。

1.低端

Intel平台

奔腾双核E2140/E2160（盒）　485/500元

由于散装和盒装处理口价格差距较小，在奔腾双核E2140/2160的选择中，我们倾向于让用户选择盒装产品，与散装产品40多元的差距比购买风扇的花费更少一些。由于两者之间价差很小，因此笔者倾向于选择更高频率的E2160。而且低端奔腾双核处理器超频极限在很大程度上取决于倍频数，故而E2160的超频前景也更可观一些。



奔腾双核E2160

AMD平台

Athlon64 X2 4200+ AM2（盒） 445元


Athlon64 X2处理器性价比不错

同样，在散装和盒装之间，我们选择了加价25元的盒装4200+处理器，可以得到一款比较可靠的处理器风扇，比花25元所能购得的第三方风扇要好得多。尽管X2 3600+/4000+价格更低一些，但它们的主频仅为1.9GHz和2.0GHz，与X2 4200+（主频2.3GHz）差距较大，性价比已被降价后的4200+所超越。

2. 中端

Intel平台

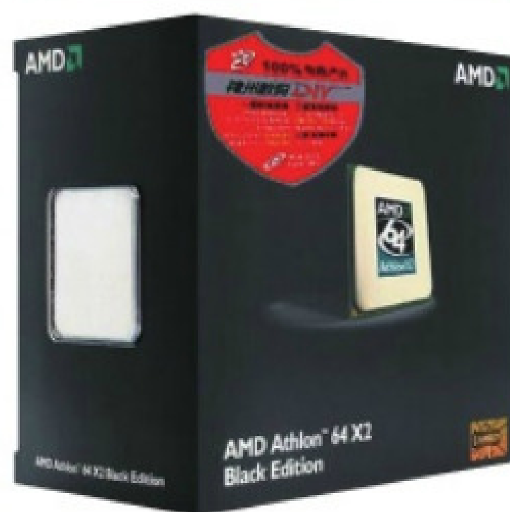
Core 2 Duo E4500（散装） 790元


Core 2 Duo E4500

相对于E21X0系列，E4X00系列拥有双倍的二级缓存。就Intel处理器的设计特点来说，缓存容量一向是对性能影响相当大的，因此在频率和价格接近的情况下，当然应选择E4X00处理器。对E4500处理器来说，除非进行超频，否则不需要购买很高档的散热器，几十元的产品足矣。相比来讲，盒装产品接近百元的价差就不是很划算了。

AMD平台

Athlon64 X2 5000+（黑盒）710元



Athlon64 X2 5000+黑盒版

AMD在800元价位的产品较缺乏，但700元左右的却很多，有超频性能出色的5000+黑盒版、价格较低的5200+散装或者价差刚好是中端风扇价格的5200+盒装版。需要注意的是最后一款产品，60元已经可以买到一些足以应付65nm制造工艺的5200+处理器的风扇，而且有静音的、强劲的、漂亮的不同选择。是用原厂风扇还是自行挑选，就看朋友们的心情和水平了。

3. 高端

Intel平台

Core 2 Duo E6550（散） 1200元

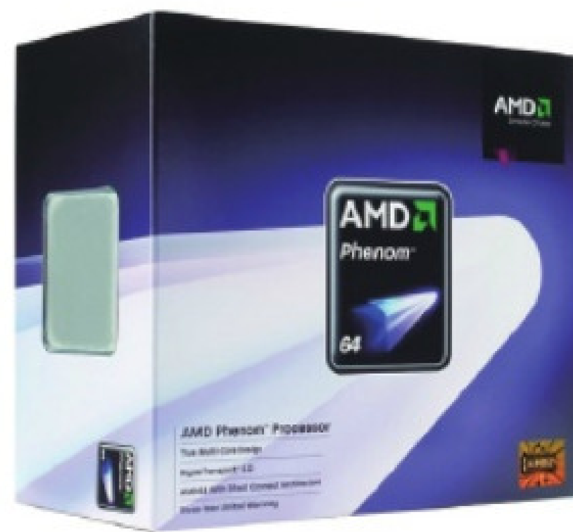

Core 2 Duo E6550

在1200元左右价位上，2.33GHz的E6550和2.66GHz的E6750价格没有拉开，因此性价比都不错。如果预算有富裕，当然选频率高出330MHz的E6750。而即使选择E6550，是散装的还是盒装的也同样难以抉择，70元左右足够买个稳定的CPU散热器了。

AMD平台

Athlon64 X2 6000+ AM2（盒） 1170元

Phenom 9500（盒） 1455元



盒装AMD Phenom 9500

羿龙9500是一款4核心处理器，尽管价格略为超过预算，但数次调价后性价比已相当不错，值得喜欢尝鲜的用户考虑。因为电气结构没有变化，一些较新的大厂AM2主板均可通过刷新BIOS支持AM2半角接口处理器。AMD 770/790芯片组对AMD处理口支持更好，所以相关用户在主板选择上不需要特别的费心。

内存



宇瞻黑豹二代内存

内存方面，可选的规格并不多，主要是单条1GB和2GB的DDR2 800内存。其主流价格分别为150～180元和300～380元。

1GB DDR2 800品牌内存中，KINGMAX、宇瞻、三星以及威刚、金士泰的价格都非常接近，在150～170元；金士顿、南亚等品牌和前述品牌的一些高端产品略贵一些，也就是180～200元；PNY、海盗旗等产品则要明显高于主流。

2GB DDR2 800品牌内存中，报价在300～340元的产品主要是KINGMAX、金士泰、黑金刚、宇瞻等；其他品牌的2GB产品看来还没有准备好和1GB型号争夺市场，在380元甚至更高。

硬盘

目前容量价格比较高的主要是250GB和320GB产品。从容量价格比看，250GB产品似乎占有微弱优势，但320GB硬盘则普遍采用了前者两倍的16MB缓存，性能有一定提升。笔者只能建议对性能并不敏感的用户，选择灵活性和容量价格比更高的250GB硬盘；而对容量或性能需求比较高的，最好选择320GB产品。随着SATA接口的流行，目前SATA接口产品价格已经比IDE的更便宜了。在选购时需要注意这一点，以免被JS忽悠。

1. 250GB产品推荐

日立 250GB/7200转/8MB/SATA 455元
迈拓 250GB/7200转/16MB/SATA 470元
希捷 250GB/7200.10/8MB/SATA 475元

迈拓硬盘的质量和希捷硬盘的安静，都是各自拥趸们最津津乐道的，也是大部分硬盘用户都习惯性忠诚于某

一品牌的原因。而在价格接近的产品中，迈拓是唯一提供16MB缓存产品的品牌，理论上讲大缓存在突发读写速度方面有一定优势。至于日立的产品，近期一直以较低的价格出现在市场中。



硬盘的选择面较广

2.320GB产品推荐

日立	320GB/7200转/16MB/SATA	585元
西部数据	320GB/7200转/16MB/SATA	595元
迈拓	320GB/7200转/16MB	655元
希捷	320GB/7200.10/16MB/SATA	680元

日立和西部数据的320GB/16MB硬盘在价格上非常有优势，不过在噪声控制方面……就需要包涵一点了。而迈拓和希捷的同容量产品则要比它们高70～100元，价格差距相当明显，资金不是很富裕的用户在选择时就要好好算计一下了。



希捷酷鱼
7200.10 320GB硬盘

主板

对于我们涉及的主流用户而言，中端主板已经足够使用。Intel X38、AMD 790FX等芯片组并没有什么针对普通用户强化的性能和功能，而且大部分采用这些芯片组的主板价格动辄2000元以上，过于昂贵，确实需要的可以参考本刊的相关测试，但并不建议学生或普通家庭娱乐、办公用户选择。对于普通用户而言，可以将399元左右的集成芯片组小板看作最低端，而599元左右的独立芯片组主板看作是中端，那么800元左右的就是“高端”了。所以我们的主板推荐最高也只到1000元的产品。

1.低端集成主板

Intel平台

双敏 UP7MX 399元

考虑到价格和功能以及对周边的搭配能力，低端Intel平台主板建议选择较新的Intel P35或者NVIDIA MCP73芯片组，其中后者为集成显示芯片的产品。在价格方面，这

在我们选择的各种高性价比产品中，如何选择才能组合成一套适合自己的电脑系统平台呢？我们根据不同的应用，提供了如下的攒机方案以供参考。大家可根据自己的需要对方案进行调整，我们在这里只是介绍一下攒机的思路。

学习办公用

对于一些准备购置电脑进行简单的办公或辅助学习的用户，目前最低配置的产品性能也已足够使操作系统、办公和设计软件快速运行。在这里用户不需要考虑升级能力、3D性能，但因为可能长时间面对电脑，因此对键盘鼠标和显示器还是有一定要求的。

整套配置价格不足4000元，且仍有提升余地。如果资金富裕的话，建议受限投资在显示器方面。没有娱乐要求的话，点距更大、占据桌面更小的4：3规格显示器也很不错，例如1699元的Acer AL2017A；或者升级键鼠为无线方式，250元的罗技无影手光电版EX111总价并不会提升很多。

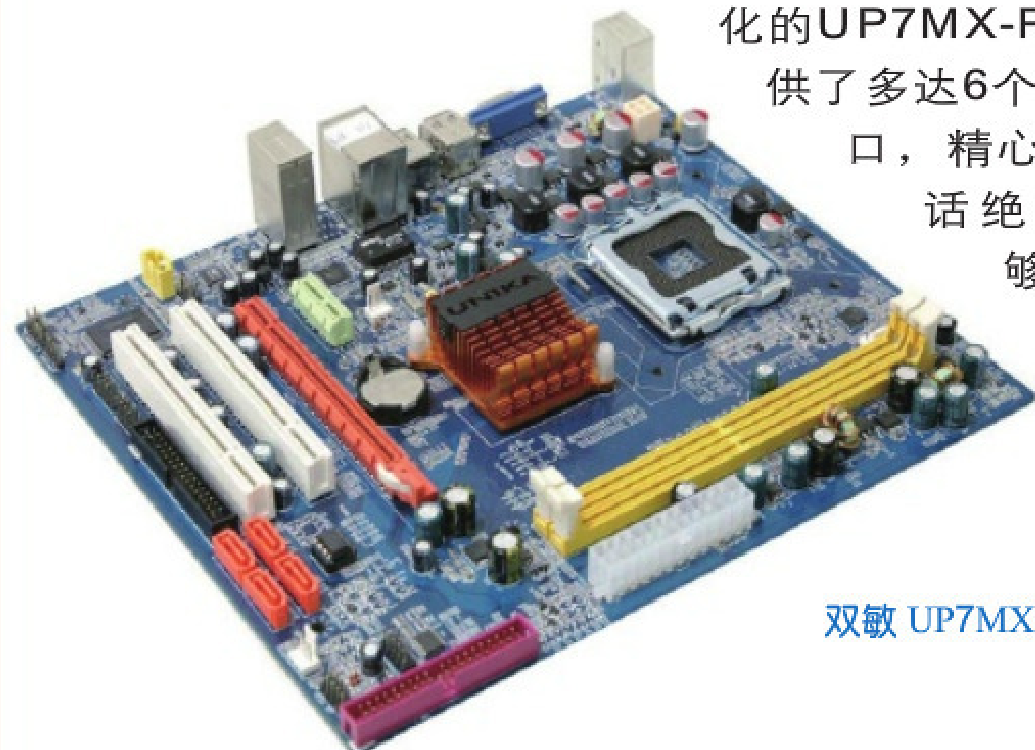
需要注意的是，对于需要打开大量窗口操作的办公用户，最好使用低端独立显卡。独立而且更快更宽的显存通道和独立的高位宽显示核心，应付苛刻的2D桌面应用也更有优势。仅售399元的双敏火旋风PCX 2628Pro玩家版是个不错的选择。

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	AMD 速龙64 X2 4200+ AM2（盒）	445
主板	双敏 UP7MX	399
内存	KINGMAX DDR2 800 1GB	155
显卡	主板自带	0
硬盘	希捷 250GB/7200·10/8MB/串口	475
散热器	盒装自带	0
显示器	AOC 915SW	1399
机箱	金河田 飓风 II 8197	235
电源	Tt XP400（350W）	268
光驱	浦科特 PX-714A	239
鼠标	微软 光学精灵鲨	89
键盘	微软 舒适曲线键盘2000	129
总计		3833

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	Intel 奔腾双核 E2160（盒）	500
主板	双敏 UP7MX	399
内存	KINGMAX·1GB	155
显卡	主板自带	0
硬盘	希捷 250GB/7200·10/8MB/串口	475
散热器	盒装自带	0
显示器	AOC 915SW	1399
机箱	金河田 飓风 II 8197	235
电源	Tt XP400（350W）	268
光驱	浦科特 PX-714A	239
鼠标	微软 光学精灵鲨	89
键盘	微软 舒适曲线键盘2000	129
总计		3888

两款芯片组尽管较新，但降价迅速。其相应主板的价格已经进入了主流和低端，和较早的965P、965G、945G等产品相比，并不昂贵。而在USB、SATA接口数量、内置显示单元性能和外频支持等各方面，其能力都全面超越这些老产品。

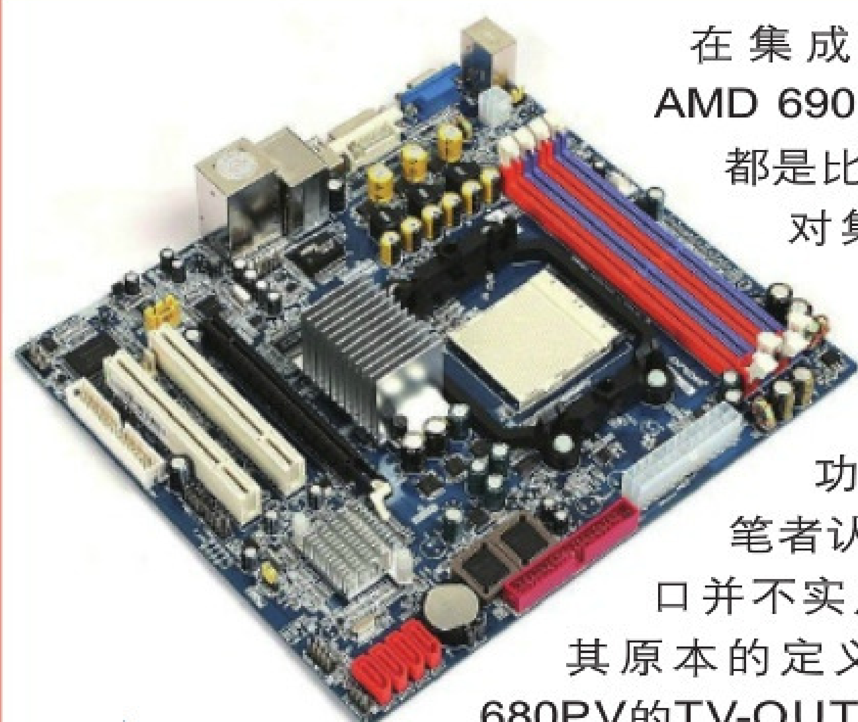
由于是针对低端用户，我们选择了小板型、内置显示单元的双敏UP7MX主板。也许其扩展性略为受限，例如仅提供了2个DDR2插槽和2个PCI插槽，不过相对于简化的UP7MX-P，它提供了多达6个USB接口，精心搭配的话绝对好用够用。


双敏 UP7MX

AMD平台

昂达 A69G 399元
梅捷 SY-N68M-RL 390元

在集成芯片组方面，AMD 690G和NVIDIA C68都是比较不错的产品。对集成显卡来说，性能并不是很重要，我们应该更关注的是其功能。相对来讲，笔者认为目前HDMI接口并不实用，甚至偏离了其原本的定义，似乎还不如680PV的TV-OUT和更多的USB接口来得有用。如果需要输出到高清电视上，还是购置更高档的显卡或者转接设备为好。


昂达 A69G

2.独立芯片组产品

Intel平台

七彩虹 C.P35 X3 Ver2.0战旗版 599元
微星 P35 Neo-F 780元

由于价格已让人较为满意，因此在独立芯片组产品中，我们选择了新的P35主板。建议用户不要考虑价格没有什么优势且规格性能落后的965芯片组产品。


七彩虹 C.P35 X3 Ver2.0战旗版

AMD平台

捷波 悍马HA03 699元
微星 K9A2 CF 799元
华硕 M3A 799元

和Intel平台类似，在独立芯片组方面，由于市场划分的细化，最新最强的芯片组系列中也有面向低端的产品。因此，AMD 7系列中的AMD 770芯片组主板，同样提供了低价位的型号，相对于价格略低但功能稍嫌落伍的产品而言，更适合目前购买。另外一个重要的原因是4核Phenom处理器的价格相当不错，而作为低端Phenom处理器的3核产品很值得盼望。那么支持更高HT总线频率和PCI-E 2.0标准，能更充分发挥AM2+处理器的770芯片组主板，当然也更值得关注。


微星 K9A2 CF

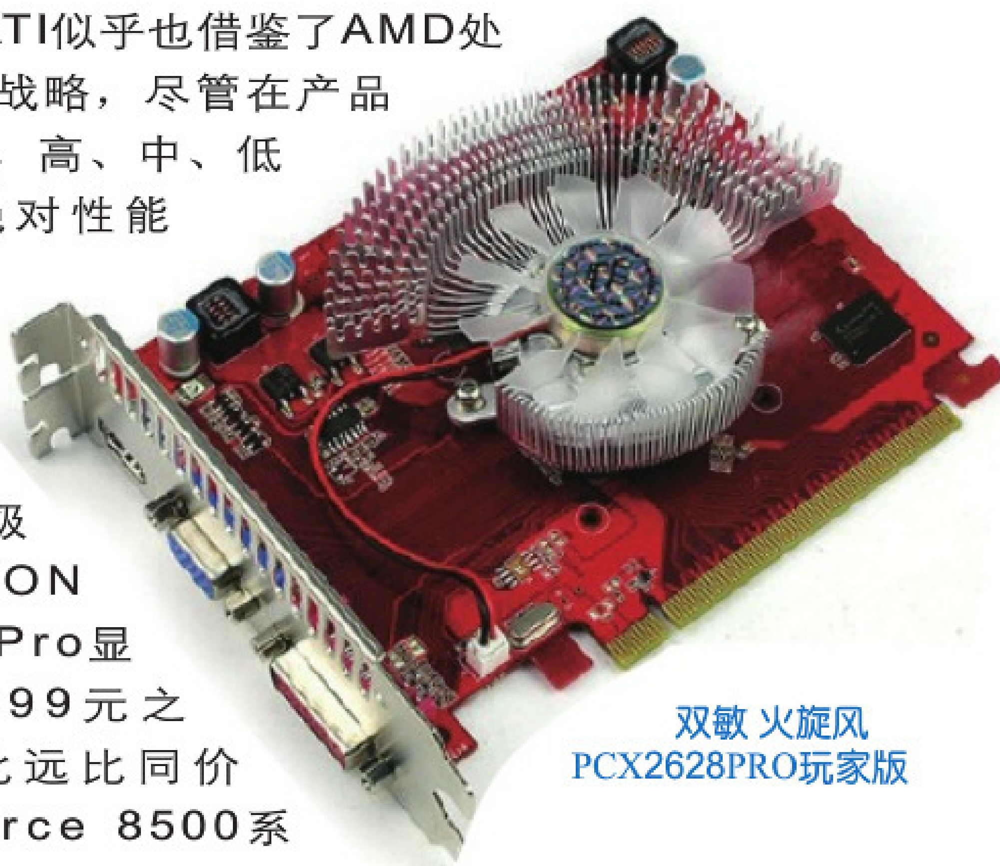
显卡

显卡的高、中、低端划分比较明显。低端的在500元以下，能够提供比集成型显卡略高的性能。但笔者认为其更大的意义是“解放”了一部分系统资源，并且提供了更好的平面或视频性能。800～900元的中端产品则可以轻松应付主流3D游戏，并且较新的游戏如Crysis等，也能以不太高的设置较流畅地运行。1200元级别的显卡应该不仅可以应付目前的游戏，而且为未来的游戏引擎甚至API（如DirectX 10.1）做了一定的准备。就笔者个人而言，无论是高、中、低端，都不建议选用同一核心而频率最高的产品，以避免稳定性和散热问题，而且频率稍低的产品应该更有超频潜力。

1.低端

双敏 火旋风PCX2628PRO玩家版 399元

AMD-ATI似乎也借鉴了AMD处理器的低价战略，尽管在产品线划分方面，高、中、低端产品的绝对性能不一定比NVIDIA的强，但价格却几乎低了一个级别。RADEON HD 2600 Pro显卡降价到399元之后，性价比远比同价位的GeForce 8500系列高。我们选择的这款产品具有略微超频的核心、高效散热器以及1.4ns的高速显存，超频潜力相当大。目前来看，位于这一价位的NVIDIAxinpianxianka无论在功能还是性能方面都明显逊


双敏 火旋风
PCX2628PRO玩家版

色，因此并不推荐。

2. 中端

七彩虹 镭风2600PRO-GD3 CF白金版 599元
双敏 火旋风PCX2628 XT玩家版 599元
影驰 8600GT小魔灵 599元

3款599元的显卡中，两款采用HD 2600芯片的在核心频率、显存配置方面都非常接近，不过从其命名可以看出，其中一款采用的是HD 2600 Pro，而另一款则是HD 2600 XT显示核心。影驰8600GT小魔灵采用了略微超频的核心和低延迟显存，拥有不错的超频潜力，喜欢NVIDIA的用户可以选择。

在目前的市场上，由于旧有产品的布局变化，新产品如GeForce 9600等尚未就位。因此在650～1100元之间实际上出现了断层，除了GeForce 8600 GTS之外，几乎没有定位于这一档次的显示核心。大都是一些基于HD 2600或GeForce 8600的豪华版产品，核心并不是很强，性价比不高。另外，也许当大家看到本文时，RADEON HD 3650等产品已经进入市场，它们将值得中低端用户期待的产品。

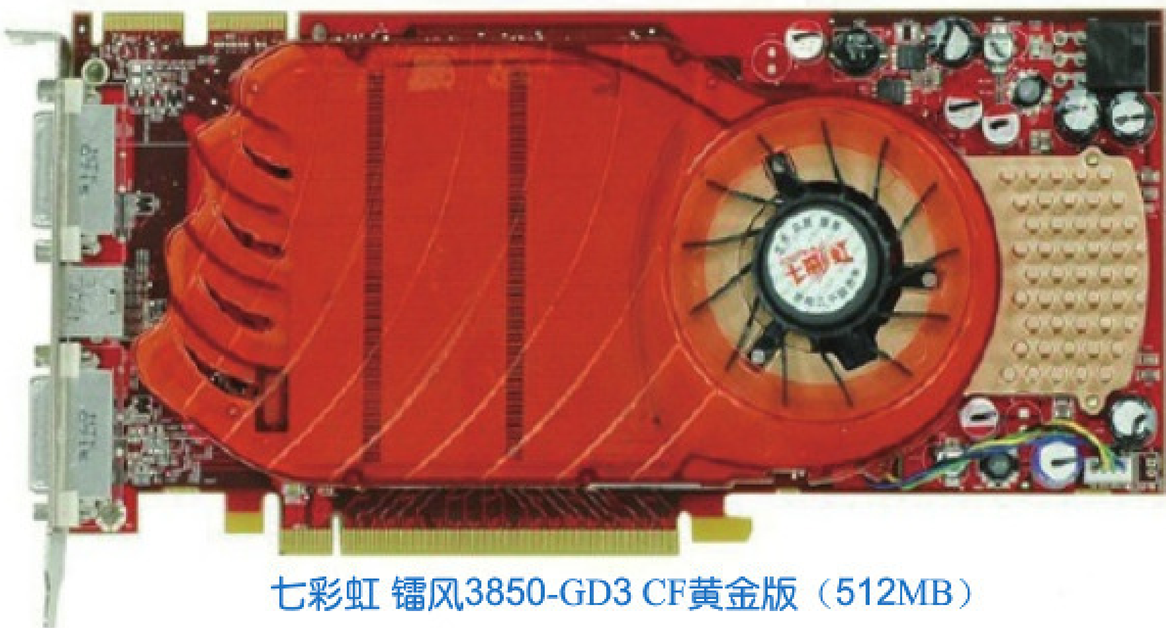


七彩虹 镭风2600PRO-GD3 CF白金版

3. 高端

双敏 无极HD3850玩家限量版 1199元
七彩虹 镭风3850-GD3 CF黄金版 1299元
七彩虹 逸彩8800 GS-GD3锋影版 1199元

RADEON HD 3850和GeForce 8800 GS是1200元左右的主力产品。前者主流为512MB显存型号，其中双敏的无极HD3850玩家限量版价格比主流价格低100元左右。但其名称中的“限量版”让人感觉不是很踏实，因此又提供了一款主流的512MB产品以供参考。



七彩虹 镭风3850-GD3 CF黄金版（512MB）

普通家用型

对于要播放视频、玩游戏，甚至可能两者同时进行的娱乐用户，更强劲的电脑和一定的3D能力是必须的。

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	Intel Core 2 Duo E4500（盒）	790
主板	微星 P35 Neo-F	780
内存	宇瞻 1GB DDR800×2	310
显卡	影驰 8600GT小魔灵	599
硬盘	日立 320GB/7200转/16MB/串口	585
散热器	盒装自带	0
显示器	明基 FP202W V3	1650
机箱	酷冷 仲裁者 L33	299
电源	全汉 黑旋风450（350W）FSP350-60GLA	299
光驱	浦科特 PX-714A	235
鼠标	罗技 G1	150
键盘	三星 SEM-DT35	148
总计		5845

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	AMD 速龙64 X2 5200+（盒）	740
主板	华硕 M3A	799
内存	宇瞻 1GB DDR800×2	310
显卡	七彩虹 镭风2600Pro-GD3 CF白金版	599
硬盘	日立 320GB/7200转/16MB/串口	585
散热器	盒装自带	0
显示器	明基 FP202W V3	1650
机箱	酷冷 仲裁者L33	299
电源	全汉 黑旋风450（350W）FSP350-60GLA	299
光驱	浦科特 PX-714A	235
鼠标	罗技 G1	150
键盘	三星 SEM-DT35	148
总计		5814

在这一档次的配置中，考虑到家庭用机淘汰比较慢，我们留下了一定的升级空间。例如两块主板均支持更高级的处理器，而插槽数目也允许用户再升级一对内存。更高容量的硬盘为下载大片和游戏留下余地，比较大品牌的主板让不太懂电脑的用户有更好的服务保障。在AMD系统中，我们采用了AMD品牌的处理器与AMD芯片组、AMD-ATI显示核心配合。

当然，对于更重视娱乐感受的用户，还可以更换显示器为22英寸产品，或者使用第二台光驱三星TS-H353B来观看DVD影片，预算仍将控制在6000元以内。对自己的能力有信心的话，也不妨选择710元的黑盒版5000+进行超频使用。而其中键盘鼠标产品也可以根据用户需求进行特别的处理，例如喜欢手感的用户可以考虑微软的几款人体工学键盘，想要更自由的则可以选择无线鼠标键盘产品。

外设

机箱、电源、显示器、光驱、键盘、鼠标尽管并不决定电脑系统性能，但对用户的使用感受很重要，而且同样要根据用户需求进行配置。

机箱

酷冷至尊 仲裁者L33 299元
金河田 飓风II 8197 235元

在机箱上笔者建议用户千万不要省钱，除了外观要养眼之外，设计、板材和做工都要考虑。优秀的设计和做工可以让机箱结构牢固，拥有更好的电磁和声音屏蔽效果，更好的散热能力，并且安装安全简便。

比较优秀的机箱价格大都在250元以上，在购买时可以要求不要附带的低档电源，进行少许折价。由于机箱涉及到审美问题，而且价格非常不实在，有些人甚至认为这是整个攒机过程中利润最大的部分。笔者不进行过多的推荐，建议用户本着“货比三家”的原则，在卖场中多看看、问问，也许会发现更好的产品。


酷冷至尊 仲裁者L33

电源

由于电源的标准正处于快速变化的阶段，因此近期购机不建议为系统升级留下过多功率的余量，但要为系统的全功率使用和未来增加的一些配件而留有接口和足够的输出能力。建议中低端用户选购300～350W电源；而高端用户增加的功率主要在显卡和高频处理器上，需要采用最新的ATX 12V以上版本电源，同时应该具有400W以上的额定功率。

Tt XP400（350W）	268元
全汉 黑旋风450 FSP350-60GLA（350W）	305元
酷冷至尊eXtreme PowerPlus460W（420W）	399元

我们选择的3款电源都是由大厂出品，而价格却在同档次中相当实惠的产品。特别是Tt XP400和酷冷eXtreme PowerPlus 460W，在电流输出能力方面非常强大。例如后者的+12V输出均在18A以上，仅这两路输出总功率就可达到312W，非常适合用于高端显卡和处理器系统中。全汉电源尽管标注数据并不是很强大，但其优秀的设计做工和良好的口碑，让我们对它同样具有信心。



酷冷至尊eXtreme PowerPlus 460W

显示器

显示器市场目前分化非常严重，走入主流的22英寸显示器和19、20英寸显示器的差价只有不足300元，而24英寸显示器的价格却要高出1000元以上。因此笔者认为，至少在目前并不适合购买24英寸显示器。而在市场中还有一部分4：3规格的非宽屏显示器，这些产品非常适合一些特殊人群，例如电子竞技选手、需要这种分辨率的设计人员等。

1.主流宽屏产品

AOC 915SW（19英寸宽屏） 1399元

在1399元的最低价位上，AOC 915SW拥有高达2000：1的对比度指标，有能力显示更多的色彩数，这一指标即使在价格高200元的产品上也是不错的。当然，作为最低端产品并不能要求十全十美，其外形、做工等就比较一般了。

对于美工人员和非常强调色彩的使用者来说，TN面板提供的色彩是非常不够的。PVA、MVA、IPS等面板虽然能提供更高的色彩数，但价格也较昂贵。相对来讲，优派VX2025wm是这些面板中最为超值的一款，2150元的价位实际上和TN面板产品相差并不大。


AOC 915SW

明基 FP202W V3（20英寸宽屏） 1650元

明基产品向来拥有很出色的外观设计，即使是最低价的产品也不例外。加上其1000：1的对比度、D-Sub和DVI双接口等指标，同样在低价产品中表现出众，因此是高性价比20英寸LCD的不错选择。



明基 FP202W V3

Topview A220W（22英寸宽屏） 1850元



同样是在最低端价位提供了很高的动态对比度，Topview A220W的整体性能也比较好。不过外形一般，胜在性价比突出。

Topview A220W

三星 226BW（22英寸宽屏） 2350元



三星作为世界上销量最大的显示器生产商，其产品在质量和外形方面都相当出色。加上拥有3000：1对比度及2ms灰阶响应时间这样的惊人指标，绝对是个人用户最好的选择之一。

2.特殊用途

Acer AL2017A 1699元（20英寸4：3屏幕）

这是一款特殊的产品。其长宽比为4：3，分辨率1450×1050，价格与主流的20英寸宽屏几乎没有差别，但显示面积更大，而且像素总数减少，点距明显高于宽屏产品（0.292mm vs 0.258mm），对文字处理等应用或中老年用户而言反而有一定优势。需要注意的是，20英寸的4：3屏幕的宽边像素数同样为1050，并不会提供更大的上下视野。CS用户还是打上个宽屏补丁，使用时下流行、用途也更广的宽屏显示器为好。



Acer AL2017A

优派 VX2025wm 2150元（20英寸MVA面板）

对于美工人员和非常强调色彩的使用者来说，TN面板提供的色彩是非常不够的。PVA、MVA、IPS等面板虽然能提供更高的色彩数，但价格也较昂贵。相对来讲，优派VX2025wm是这些面板中最为超值的一款，2150元的价位实际上和TN面板产品相差并不大。



游戏玩家

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	Intel Core 2 Duo E6550（盒）	1200
主板	微星 P35 Neo-F	780
内存	KINGMAX 1GB DDR800×2	310
显卡	彩虹 逸彩8800GS-GD3锋影版	1199
硬盘	西部数据 320GB/7200转/16MB/串口	595
散热器	盒装自带	0
显示器	Topview A220W	1850
机箱	酷冷 仲裁者L33	299
电源	酷冷 eXtreme PowerPlus 460W	399
光驱	浦科特 PX-714A	235
鼠标	微软 SideWinder战镭鲨	599
键盘	三星 SEM-DT35	148
总计		7614

在游戏玩家的建议机型中，大家应该注意到AMD系统选用了4核心处理器弈龙9500，因此整体配置的价

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	AMD Phenom 9500	1450
主板	微星 K9A2 CF	799
内存	KINGMAX 1GB DDR800×2	310
显卡	双敏 无极HD3850玩家限量版	1199
硬盘	西部数据 320GB/7200转/16MB/串口	595
散热器	盒装自带	0
显示器	三星 226BW	1850
机箱	酷冷 仲裁者L33	299
电源	酷冷 eXtreme PowerPlus 460W	399
光驱	浦科特 PX-714A	235
鼠标	微软 SideWinder战镭鲨	599
键盘	三星 SEM-DT35	148
总计		7883

格高于Intel系统。在此配置中，我们还重点提升了显卡、显示器以及鼠标的档次。选择微软鼠标的原因是其价格目前在几款同档产品中较低，而且使用了配重块后，喜欢重鼠标的用户也可以习惯一些。另外，笔者对其上下排列的拇指按键非常喜爱，比以往前后排列的要实用得多，更多易于使用的按键当然对玩家更有帮助。

在我们介绍的配置中，显示器的外观和性能并不是很好，资金富裕的用户可以使用贵500元的三星226BW。而AMD系统用户如果不希望作新产品的试用者，可以考虑盒装AMD Athlon 64 X2 6000+，价格低300元左右。

平面设计人员

平面设计人员需要一款稳定、强大而且显示效果出色的系统，我们建议在强大的游戏用机型上进行发展。

光驱

目前COMBO和DVD刻录机的价格已经非常接近，但蓝光COMBO和蓝光刻录机仍然价格昂贵，因此将DVD刻录机作为我们的首选。

浦科特 PX-714A 239元



浦科特 PX-714A

尽管价格接近低端，但浦科特的品牌和其提供的4MB缓存让笔者感到其性能并不算低档，是值得推荐的产品。

飞利浦 DVDR16LS 145元

这是一款提供了2MB缓存的DVD-ROM。更高的缓存理论上讲能提供更好的读盘稳定性，这点和刻录差不多。当然，其品牌和价格也是我们选择的原因之一。



飞利浦 DVDR16LS

键盘和鼠标

在键盘和鼠标的选择中，除了最低端产品，我们尽量不去选择只支持PS/2的产品。从主板的发展趋势看，这一接口正接近淘汰，因此不适宜进行较大的投资。

1.键鼠套装

直接选择键鼠套装是比较简单的方式，而且外观统一，有时候相对于单独购买还有一定价格优惠。

多彩 办公高手 65元

从名字就知道，这款套装主要面向办公用户，价格低廉。但普通的编辑录入等工作应该足够了，而且在键盘上还用不同的颜色标划出了一些特殊键区，更容易分辨。

微软 光学极动套装 139元

微软的键盘和鼠标产品向来以高质量著称，即使像笔者这样不喜欢微软较轻的鼠标设计，也承认其键盘的手感还是很出色的，只是面积都有些偏大。如果桌上可用空间有限，大概不适合使用吧。



罗技 无影手光电版EX111 250元

这是一套价格还算公道的无线套装，而且重要的是……和那些外形多少有些老土的低端无线套装相比，这款产品的外形相当出众。


罗技 无影手光电版EX111

2.键盘

入门级用户

微软 精巧键盘 49元
罗技 酷影手 49元

两款相当便宜但不错的品牌键盘。微软精巧键盘功能强大，很少见到这个价位的产品提供了如此多的快捷键。当然，优秀的做工和手感也同样是这款键盘被推荐的重要原因。罗技酷影手缺少快捷键，但外形更圆润可爱，手感较微软的产品更“硬”一些。二者如何选择，全看个人的感觉了。


微软 精巧键盘

中高端用户

三星 SEM-DT35	148元
微软 舒适曲线键盘2000	129元
微软 人体工学键盘4000	299元

三星SEM-DT35是一款备受魔兽玩家推崇的键盘，据说韩国魔兽选手大部分都选用它。微软的舒适曲线键盘2000和人体工学键盘4000都在人体工程学设计方面很出色。后者主键盘被分成两部分并呈一定夹角，使用时手腕不用偏转。强烈推荐给办公用户，不过对于游戏玩家并不适合。


微软 人体工学键盘4000

配件	品牌及型号	价格（元）
CPU	Intel Core 2 Duo E6750（盒）	1330
主板	微星 P35 Neo-F	780
内存	KINGMAX 1GB DDR2 800×2	310
显卡	双敏 无极HD3850玩家限量版	1199
硬盘	希捷 250GB/7200·10/8MB/串口×2	950
散热器	劲冷 大黄蜂	88元
显示器	优派 VX2025wm	2150
机箱	酷冷至尊 特警330	330
电源	酷冷 eXtreme PowerPlus 460W	399
光驱	浦科特 PX-714A	235
鼠标	罗技 G1	150
键盘	微软 人体工学键盘4000	299
总计		8220

我们使用更高频率的E6750处理器，搭配组成Raid 0的双250GB硬盘，以及散热能力更好的特警330机箱，安静的劲冷大黄蜂风扇，当然还有使用VA面板的显示器。由于Intel在这一波的CPU对抗中浮点能力占绝对优势，这对设计软件来说很重要因此这里不推荐使用AMD平台。

无线产品

HP Entertainment Keyboard 255元

这是我们唯一推荐的无线键盘产品，不知道为什么绝大部分无线键盘比无线套装的总价还要贵不少。这款产品的特色很鲜明，带有模拟鼠标摇杆和两侧的手握柄，不过不带小键盘。


HP Entertainment Keyboard

3. 鼠标

鼠标产品的性能高低是比较容易分辨的，其中针对游戏的高分辨率、高采样率鼠标价格会明显高于普通鼠标。

入门级用户和无线产品

微软 光学精灵鲨	89元
罗技 G1	150元
微软 无线光学舒适鲨2000	188元
罗技 LX5	140元


罗技 LX5

即使是低端产品，为了保证使用的流畅和手部健康，我们也要尽量选用品牌产品。微软光学精灵鲨的色彩多样，非常适合搭配不同的显示器和机箱外设；而罗技G1则比较稳重，性能也相对好一些。

无线产品中，我们推荐了适合小手用户的罗技LX5和比较大气舒适的微软无线光学舒适鲨2000。它们的价格目前都比较合理。需要注意的是，低端有线鼠标可以选择一些国产品牌，如双飞燕、多彩以及HP、Dell等的工包产品。但无线鼠标因为涉及的技术更高，最好不要选择杂牌，否则在传输稳定性和速度、无线干扰方面可能会出现问题。

中高端用户

微软 IE4.0 （新版）	199元
罗技 G5	348元
Razer Krait金环蛇	220元

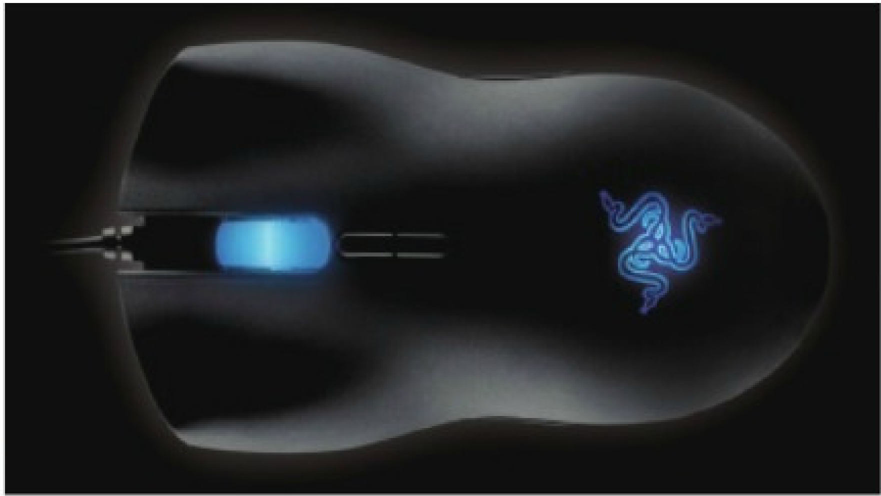
中端鼠标中，我们推荐了这几款产品，除了罗技G5之外均在200元左右。它们拥有比较不错的光学引擎，不仅在办公娱乐应用中，给用户带来更稳定流畅的感觉，而且对一般玩家来说，足以应付各种游戏。


Razer Krait
金环蛇

电子竞技和高端游戏玩家

微软 SideWinder战镭鲨	599元
罗技 G9	679元
Razer 巨蝮蛇3G激光鼠标	599元

这些高端鼠标仅推荐给发烧级玩家。微软的轻快、罗技的稳重，而Razer则有强悍的性能，需要用户根据自身的需求去挑选。当然，最好搭配较好的鼠标垫使用。





数码来风



■广东 GZ

市场前瞻

后PC时代谁将称王？

作为业界老大的惠普，其一举一动自然万众瞩目，因此不难理解它新推的笔记本电脑HP Compaq 2133成为焦点。然而，惠普将其命名为HP UMPC Offering，却引来媒体的争议不断。两个不可否认的事实是，根据英特尔2006年发布的UMPC平台定义，UMPC应采用分辨率在800×480以上的7英寸或更小的触摸屏，重量应在2磅（约合0.9kg）以内。无论是1366×766（WXGA）分辨率的8.9英寸屏幕，还是2.5磅（约合1.13kg）的重量，HP Compaq 2133都显然不能挤入UMPC的行列。那么惠普究竟意欲何为？


HP2133


Cloudbook

如果不考虑其人民币4500元左右的上市价格，其实配备高端Penryn处理器和Windows操作系统的HP Compaq 2133完全可以称作高价加强版的Eee PC。之所以要命名为UMPC，惠普恐怕更多的是考虑与Eee PC之类的“低价笔记本电脑”有所区别，否则两者就必须站在非同一起跑线上进行竞争。相比之下，已经收回前期成本的华硕将会占据绝对上风。

那么新的疑问就是为何UMPC热潮时无动于衷，而Eee PC类产品却受到业界领头羊的青睐？探讨这个问题前必须对Eee PC类产品进行定义。事实上类似产品在市场上正在迅速推出，例如Everex Cloudbook、万利达Mini Notebook等。那么这类产品能够被简单定义为低价笔记本电脑吗？在笔者看来，答案显然是否定的。市场上并不乏人民币2XXX元的传统型笔记本电脑，暂且不考虑品牌和质量等因素，公正地说，无论性能还是功能都要远强于Eee PC。笔者认为，这些才是真正意义上的低价格笔记本电脑，但它们的消费人群并没有与Eee PC重叠，Eee PC挑战的是便携数码市场，这是“后PC时代”PC厂商凤凰涅磐的必然之路。

经过几十年的高速发展，传统型PC的架构已经开始陷入窘境，缺乏持续性的增长动力是PC厂商普遍遭遇的问题。谁都知道，无线互联网接入的数据业务是未来杀手级应用，但传统型PC在这场竞争中还未起跑就落下风。道理很简单，未来每个家庭不见得都拥有一台传统型PC，未来每个人至少会有一部手机。更糟糕的是，这种竞争劣势随着数码厂商的加入被无限放大。例如索尼尽管拥有非常成功的便携游戏机PSP（它能很好完成多媒体移动应用甚至还能使Skype运行），但仍然坚持推出掌上设备Mylo并不断更新换代。原因就在于Mylo是无线互联网服务的针对性产品，未来的竞争力要更胜于PSP。


Mylo

反观传统型PC逐渐遭遇应用瓶颈，效果更好、性价比更高的专业游戏机，多媒体内容的移动应用也渐成主力。如果失去最为优势的互联网应用，PC将彻底从客厅退居工作室，其市场前景可谓悲观。进入后PC时代的PC必须求变，例如以高清为卖点的HTPC就是其中的一种，也是PC应用专业化和消费化的尝试。而针对于无线互联网接入的数据业务，PC厂商应变的措施就是推出UMPC/MID。传统型PC无线应用的竞争劣势是什么？答案是便携性。这就是UMPC强调7英寸屏幕和2磅重量的理由，针对性更强的MID（移动互联网终端）甚至将尺寸降到5英寸之下。然而，目前的UMPC在市场上并不成功，其最大的原因是缺乏专用平台导致成本过高。价格过高的UMPC市场定位并不准确，这个问题在Intel推出单芯片平台前无法解决。因此惠普并不加入其中，充分显示了它的谨慎。

直到Eee PC的出现，彻底打破了UMPC定义的约束。虽然Eee PC的便携性还无法跟数码设备抗衡，可是相较于传统的PC是个飞跃。更关键的是它找到了当前技术下便携性和价格的平衡点，因此尽管它仍然是个市场定位模糊的产品，却取得了低价类笔记本前所未有的成功。

那么Eee PC类产品的未来市场定位在哪里？便携数码化就是答案，朝体积更小、主要应用更专一的UMPC/MID发展仍是终极目标。首先，未来的Eee PC类产品屏幕应该维持在7英寸或更小，但是分辨率应该至少提高到WXGA；相应机身体积应缩水到标准7英寸水平，而不是用个10英寸的外壳。那么当前Eee PC用户抨击7英寸屏幕过小，而且其二代宣布推出8、9英寸的版本是不是上述的反证呢？其实不然。Eee PC的屏幕问题并不是过小，而是分辨率过低，分辨率提高后自然能够显示足够的内容。那么小屏幕、高分辨率会不会带来点距的困扰？其实无论是手机还是数码产品，存在大量VGA或WVGA分辨率的3～4英寸屏幕，然而产品大多受到好评而不是诟病。高分辨率带来的点距问题可以通过设置字体解决，而低分辨率显示有限的内容则是无法解决的。800×480的分辨率甚至无法正常完成Windows操作系统的设置，Eee PC的用户抱怨是理所当然的。华硕的举动只是追求利润的最大化。首

先提高屏幕尺寸来提高分辨率成本更低，其次Eee PC的模具也不可能轻易放弃，但这并不意味着Eee PC会开倒车大屏化，只是当前技术条件下的成本最优选择。一旦技术发展到足以支持低成本，体积进一步微型化是必然的正确选择。其次，未来的Eee PC类产品应该弱化性能指标。事实上Eee PC被降频到600MHz的CPU都足以播放720p高清电影，这种数码化PC完全不必追求传统型PC的面面俱到。想象一下未来的Eee PC采用原生600MHz或者更低频率的专用CPU，甚至是整合的单芯片平台，那么Eee PC中最后一个活动部件——CPU风扇将消失不见。功耗超低的Eee PC将发挥X86平台上内容应用无比丰富的优势，足以在后PC时代与数码产品并肩前行。

市场速递

艾诺 T20



艾诺T20主推的是电视功能。它并未采用流行的DMB等数字电视广播技术，而是采用了由上海泰景科技研发的“模拟移动电视芯片”TVT技术。这项技术说白了就是在移动终端上收看免费电视频道——通过机身上的天线接收电视台的无线模拟信号。由于公共电视台可以免费收看，因此艾诺T20能够轻松解决内容问题。用户既无需担心本地并没有移动DMB信号，也无需为观看电视节目而二次买单。699元/2GB的上市售价，还算物有所值。



ThinkPad X300

Apple MacBook Air带给人们的视觉冲击还余波未消，联想就在全球同步发布了同样超轻超薄的ThinkPad X300笔记本。对比轻薄的两个关键性指标，重量分别为1.13kg 和 1.44kg——ThinkPad X300稍胜一筹；机身最薄到最厚处为0.73英寸， 相比 0.92英寸的Apple MacBook Air略占上风。ThinkPad X300同样采用13.3英寸LED背光宽屏，不过分辨率达1440×900。此外，X300全系列型号搭载64GB SSD固态硬盘，在耐冲击、节能、轻量和静音上较普通笔记本都大有优势。总地来说，ThinkPad X300和Apple MacBook Air两者都可以轻松放进一个大信封，并且同样售价昂贵，区别只在于用户看中的是性能还是外观。ThinkPad X300上市价格从2404美元起，其中2404美元机型不含DVD刻录机，而2488美元型则内置。

三星 SGH-L258



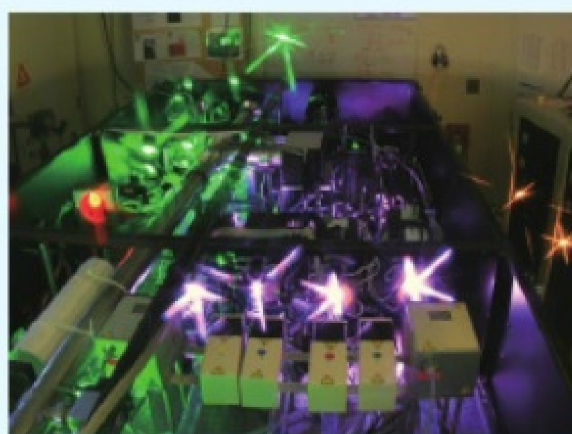
三星日前推出的直板手机SGH-L258在风格上大异于传统，颇有索尼爱立信和诺基亚产品的影子。例如类似索尼爱立信K550c的米粒型按键，类似诺基亚金属银黑的外壳，导航键则采用了三星的飞梭设计，整体设计有点像是三者的混合体。2.3英寸QVGA屏幕和200万像素摄像头，支持手写输入，内置MP3播放器、支持蓝牙2.0连接，机身内存7MB并可通过Micro SD扩展。作为主打中端市场的产品，讲究的是外形、功能、性能的均衡和全面，在这点上三星SGH-L258相当成功。考虑到新机上市价格仅为1800元，和三星以往价格虚高的中端手机相比，算得上物有所值。

技术前沿

念力操纵头盔



这个外观前卫、造型奇特的头盔，并不是测谎仪之类的可怕东西，尽管两者的工作实质内容可能相差无几。这其实是GDC 08上Emotiv公司展示的思想控制器，通过蓝牙装置和PC通讯能够用它玩游戏。当头盔上面的金属探头插进头发碰到头皮时，这些被涂上了特殊物质的金属探头，就能检测到大脑的某些电波，然后转换成数据传送到游戏或者相关程序中，从而达到控制游戏的目的。所想即所得显然是人类梦寐以求的幻想，虽然还处在初级阶段的心灵控制器，已经能侦测出脸部表情、情绪和一些简单的思想。据现场实测的结果确实是可以做些简单的操作，包括让一个立体方块消失再出现，或者是将方块向前拖拉，不过一个简单的处理过程就足足要花费6秒钟。怎么说呢，嗯……愿原力与你同在吧！



史上最强激光

密西根大学研制出目前最强激光发射器。这台被命名为“大力神（Hercules）”的家伙，瞬间能量输出高达300太瓦，大约是美国总发电能力的300倍。可能会有朋友疑问，这家伙只要进行实验，全美国岂不都得陷入黑暗，这未免太离谱了吧？那些科学精英当然不会忽视这么简单的问题，所以大力神发射的时间短到只有30飞秒（30×10^{-15}秒），实际上花费的能量比白炽灯泡亮一秒还要少得多。不过在这短暂的一瞬中，被击中的目标理论上等于是承受了“在太空中放一个巨型的放大镜，将所有照射在地球上的太阳光全部集中在沙粒大小的一个点上”那么强的能量。这么棒的技术在治疗癌症的质子和电子束应用领域前景光明，不过可以肯定的是，军方不可能忘记率先将它用在击落某些东西上。P

应用心得

编者按： 现如今硬盘的容量越来越大，但质量却不见得越来越好。我的一位朋友在半年内用坏两块硬盘后，慨叹说如今的硬盘是软盘的质量。我在质疑他是怎么把硬盘这么快用坏的同时，也悄悄地把自己硬盘中重要的数据备了份。

本期推荐文章

再冷僻的字我也能输入

■安徽 屠志成

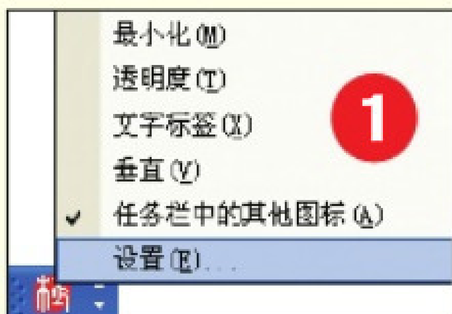
作为文字工作者，免不了要与冷僻的汉字打交道。以往曾使用系统自带的造字程序来解决冷僻字无法输入的问题，但造字程序操作比较复杂，造出的字使用起来也不方便。经历了许多痛苦的日子后猛然发现，只要是在字典里能找到的汉字，基本上都可以在安装了相应的字体和输入法之后顺利输入。

一、宋体-方正超大字符集+微软输入板

相信办公软件几乎每个人的电脑中都有。如果你已经安装了微软Office XP/2003/2007中文版，它们都自带了“宋体-方正超大字符集”字体，可以支持64 395个汉字的输入，已经基本可以满足冷僻汉字输入的需要了。

在安装Office XP/2003/2007时，还默认安装了微软拼音输入法和输入板（手写识别功能），可以利用它们来输入冷僻汉字。对于冷僻的汉字，我们通常是不知道它的读音的，真正要使用的是输入板。但因为输入板和微软拼音输入法集成在一起，所以首先要保证系统中已经安装并启用了这两种输入法。如果它们被禁用，可以用下面的方法来启用。

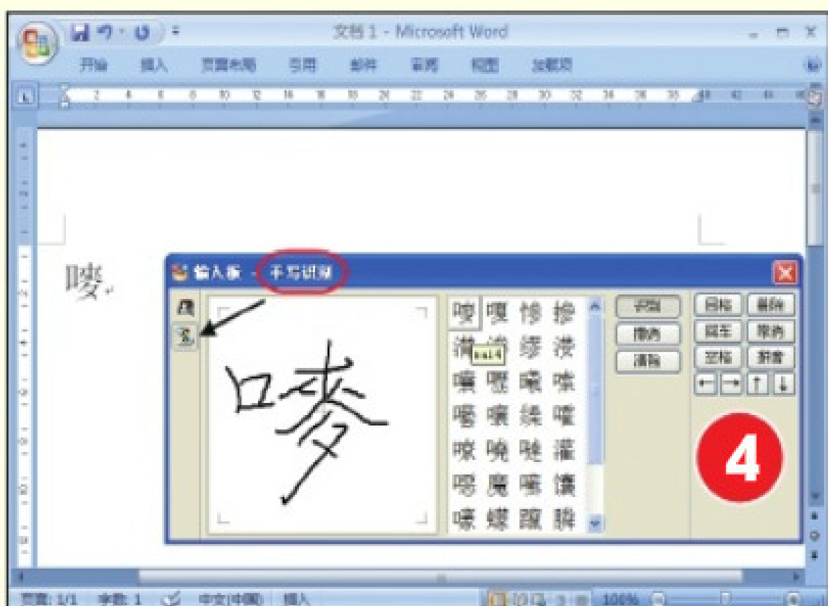
在输入法工具条上单击右键，选择“设置”（**如图1**），打开“文字服务和输入语言”对话框。再单击“添加”，在打开的对话框中选中“键盘布局/输入法”复选框，从列表中选择“微软拼音输入法”。然后选中“书写识别”复选框，从列表中选择“绘图板”（**如图2**）。“确定”后返回前一对话框，再次“确定”后生效。



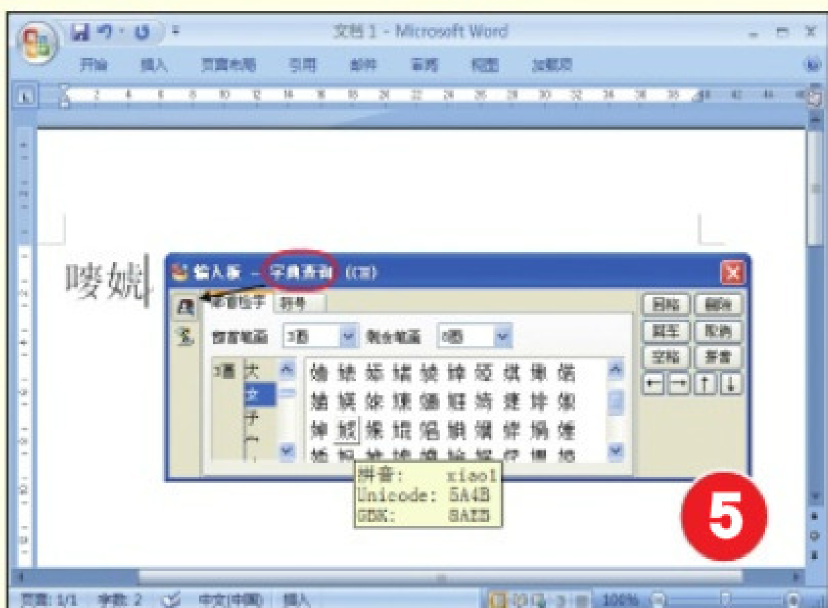


打开一个文本编辑器，切换到“微软拼音输入法”。单击输入法工具条右侧的倒三角形（选项）图标，选中“输入板”。为保证识别的冷僻汉字的数量，应同时选中“大字符集”（**如图3**）。单击“开启/关闭输入板”按钮，启动输入板（**如图4**）。单击“手写识别”图标，切换到手写识别状态。直接在手写框中按住鼠标左键写出冷僻的汉字，识别结果会自动呈现在右边的识别框内。单击正确识别的汉字，就可以把它发送到文本编辑器中。





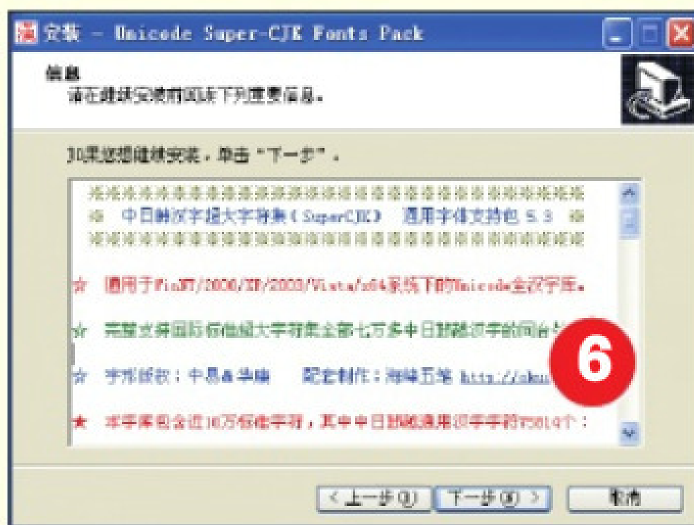
如果手写识别的结果不理想，还可以使用输入板的字典查询功能。单击“字典查询”图标，切换到查询状态（**如图5**）。先确定部首笔画并选定部首，再确定剩余笔画，候选字就出现在列表框中。单击需要的汉字就可以进行输入了。



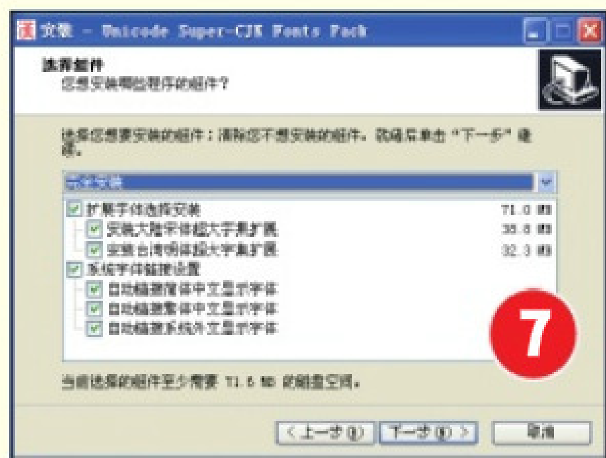
微软输入板的好处是对冷僻的汉字可以提示其拼音（光标放到某个汉字上，其拼音就会显示出来），但它对冷僻汉字的识别效果却不尽如人意，好在我们还有其他的解决方案。

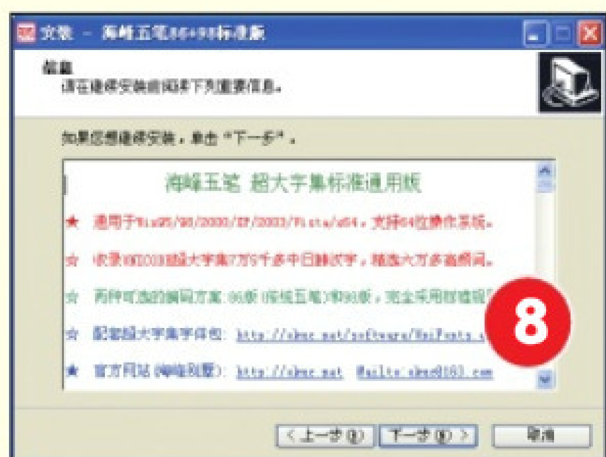
二、SuperCJK+海峰五笔或逍遥笔

下载并安装“中日韩汉字超大字符集（SuperCJK）通用字体支持包”（**如图6**），它包含近10万个字符，其中汉字有75 814个。



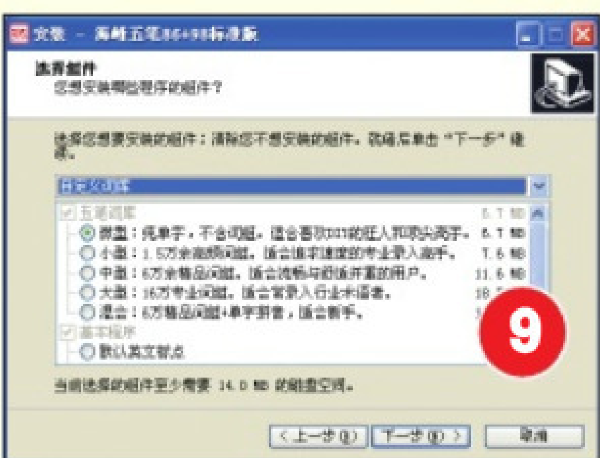
安装SuperCJK字体包时，在“选择组件”这一步要选择“完全安装”（**如下页图7**）。除了安装所需的



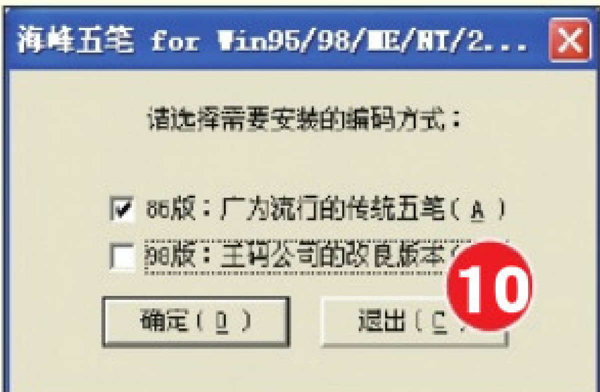


字库外，还能使安装的字体和系统中的各种中文、外文字体进行链接。这样不管当前文档选择的是什么字体，都可以用中国宋体或中国台湾省的明体输入极偏僻的汉字。

只安装包含超大字库的字体，仍不能解决冷僻汉字的输入问题，因为一般的输入法都不支持这么多汉字的输入。我们可以下载安装“海峰五笔86+98”（**如图8**），它可以录入这75 814个汉字。如果你不会五笔，也没有关系，可以下载安装“逍遥笔”手写输入法，它也支持这7万多汉字的输入。

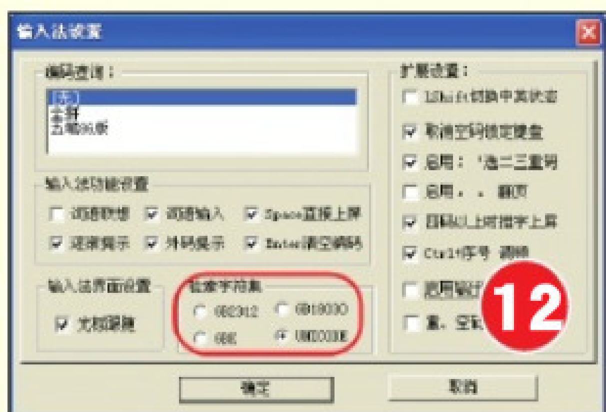


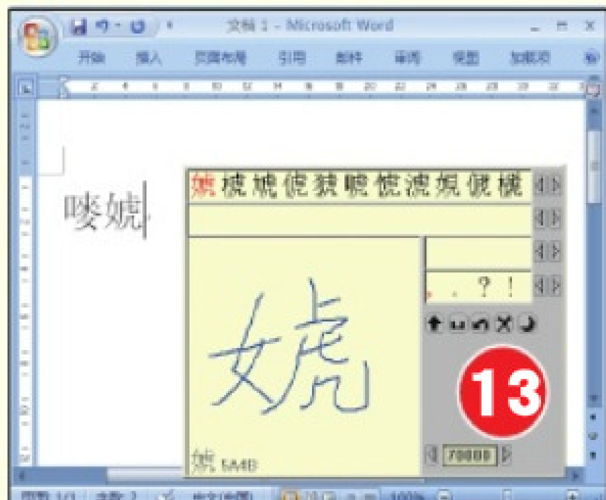
安装海峰五笔时，在“选择组件”这一步（**如图9**），“五笔词库”只要选择“微型”或“小型”就行了。因为我们的目的是输入单个的冷僻汉字，而不是把它作为一种常用的输入法，不需要那么大的词库。在选择编码方式这一步（**如图10**），建议只选择“86版”，“98版”可能没几个人会用。



海峰五笔的用法和一般的五笔输入法没有区别，很容易上手（**如图11**），但为了保证冷僻字的输入，需要进行一点设置。切换到海峰五笔，在输入法状态条上单击右键，选择“设置”，打开“输入法设置”对话框（**如图12**）。在“检索字符集”下选中“UNICODE”，这样海峰五笔才能从7万多汉字中进行检索。逍遥笔则不需要进行任何设置，使用方法和微软输入板几乎一样，而且识别效果特别好。只要你写出的冷僻汉字比较工整，它几乎能百分之百地正确识别，并把它作为首选字（**如图13**）。







小提示： 在进行字体和输入法安装时要注意顺序和方法，要先安装字体，重启系统后再安装输入法。这样在输入法的文字候选窗口中才会完全正确地显示要输入的汉字，不然有些字可能会显示为空白。

“中日韩汉字超大字符集（SuperCJK）通用字体支持包”“海峰五笔86+98”“逍遥笔”均可以到“汉典”网站下载，地址为http://www.zdic.net/appendix/f18.htm。

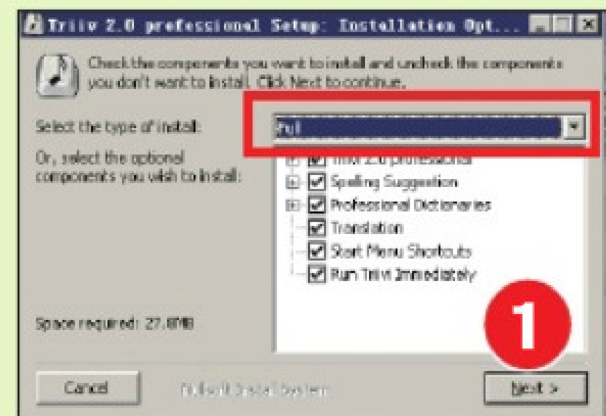
助英文输入一臂之力

■湖北 沉默的石头

表妹就职于外企，经常需要撰写英文文书。虽然她英语水平还可以，但还是时常会出现拼写错误。这天她问我有什么好的解决办法？其实很简单，Triivi（下载地址为http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/77/id=43043&pn=0.html）这款出色的智能英文输入软件便能助她一臂之力。

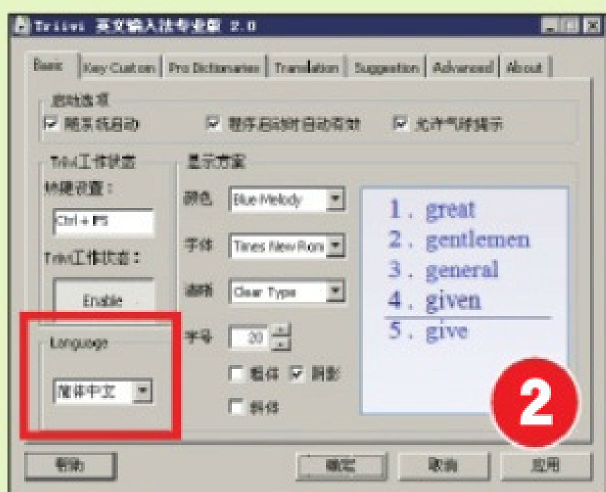
一、安装

Triivi下载完毕后，在安装时先会出现“Triivi professional Setup”界面。请在“Select the type of install”下拉框中选中“Full（完全安装）”一项（**如图1**），而后一路点击“Next”按钮即可。



二、设置

启动Triivi后，系统托盘中会出现它的图标。首先我们需设置一番。单击托盘中的Triivi图标，然后在出现的快捷菜单中选择“Show Config”一项，此时在弹出的窗口中完全是英文操作界面。如果觉得使用时不是很习惯，可以将其转换为中文操作界面，方法很简单：选中“Basic”选项卡，在“Language”下拉框里选中“简体中文”一项便可（**如图2**）。



三、特点

Triivi的特点就在于当输入英文时，它会像平常我们在输入汉字时一样逐步给出单词提示，而且一旦你输入的单词拼写有误时，它会及时地给出修正意见。特别值得一提的

是，它还具有实时翻译功能。当你在选取单词时，它会将你待选的词汇立即翻译出来。

最后，将系统自带的输入法切换到“中文（中国）”状态后，这时你就可以利用它来输入英文了（**如图3**）。说了这么多，如果你同样需要的话，就赶紧去下载试用一下吧！



移花接木，让XP用上Vista的记事本和画图

■辽宁 QS

自从Windows 9X以来，Windows就在“附件”中集成了两个实用的小工具——“记事本”和“画图”。利用这两个小工具，用户可以完成简单的文字和图片处理工作。尽管Windows操作系统历经了多次换代，功能越来越强大，但记事本和画图却始终没有实质性的功能提升，不免令人遗憾。好在微软最新一代的Vista操作系统对“记事本”和“图图”进行了大幅度的功能提升，但由于种种原因，很多朋友还在使用Windows XP操作系统。那么，能否将Vista操作系统中的“记事本”和“图图”程序移植到Windows XP操作系统中呢？

如果有朋友试图通过拷贝粘贴的方法，直接把Vista操作系统中的“记事本”和“图图”程序拷贝到Windows XP中使用，则会发现根本无法运行（**如图1**）。不过，有此想法的朋友不必着急，事在人为，办法总会有的。



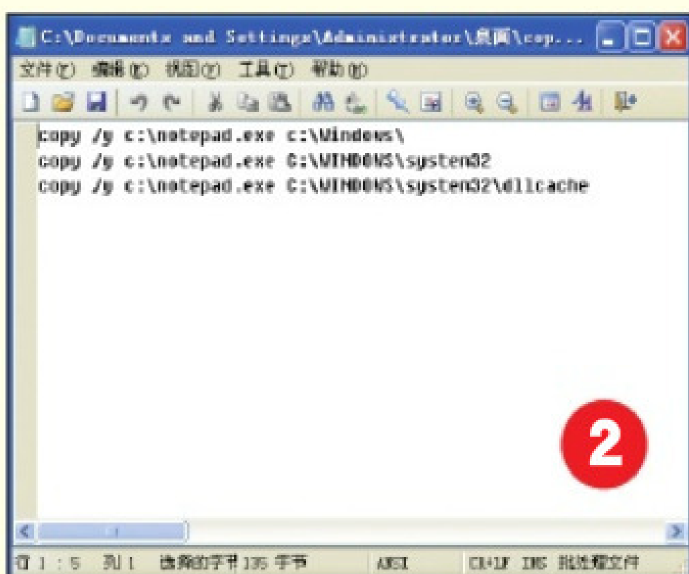
1.让Windows XP用上Vista的“记事本”程序

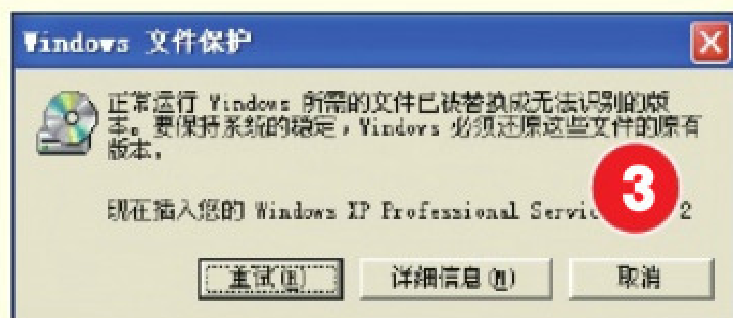
第一步：首先下载Vista记事本（Notepad 2）（下载地址为http://www.3ddown.com/soft/4080.htm）。

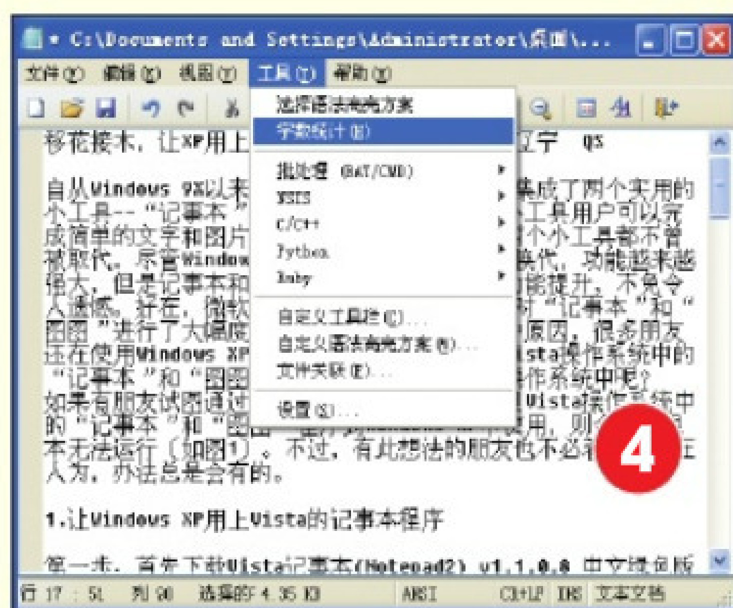
第二步：下载完毕后，解压到任意目录中得到notepad.exe可执行文件，这就是Vista的记事本程序。接下来，我们就要用这个文件替换掉Windows XP的记事本程序。Windows XP的记事本程序默认保存在“C:\Windows\”、“C:\WINDOWS\system32”和“C:\WINDOWS\system32\dllcache”这3个目录中，并且会相互监控。当发现其中一个被替换或损坏后，其他完好的notepad.exe文件会立即用自身来取代被替换的内容。因此，手动替换一定要眼明手快，否则很难成功。

第三步：如果安装有双操作系统，可以在另一操作系统中操作。对于单操作系统用户，可以进入到DOS中通过copy命令操作，也可建立一个批处理文件实现快速替换操作。打开记事本程序，录入以下内容，录入完毕另存为“copynotepad.bat”（**如图2**）。

```
copy /y c:\notepad.exe c:\Windows\
copy /y c:\notepad.exe c:\Windows\system32
copy /y c:\notepad.exe c:\Windows\system32\dllcache
```







第四步：关闭所有文本文件，然后双击“copynotepad.bat”。批处理文件执行完毕，会将上述3个目录中的记事本程序替换为Vista的记事本程序。Windows XP的文件保护机制会监测到这一动作，并提示“Windows文件被替换为无法识别的版本”，要求我们“插入安装光盘进行修改”。单击“否”，不要理它（**如图3**）。至此，已经替换成功，我们就可在Windows XP中使用Vista的记事本程序了（**如图4**）。

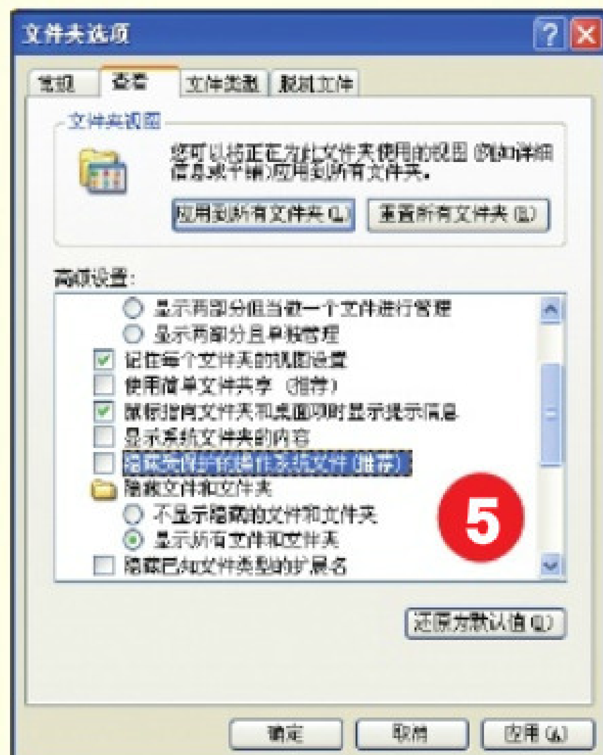
小提示：Vista记事本的增强功能——支持语法高亮并可自定义语法模板功能，支持正则表达式的搜索和替换功能，支持行号等显示增强功能，支持页面的放大和缩小功能，具有字数统计功能。

2.让Windows XP用上Vista的“画图”程序

第一步：下载Vista的画图程序（下载地址为http://www.cngr.cn/dir/211/281/2007062520690.html），下载完毕后解压到任一目录中。如果此时直接启动其中的“mspaint.exe”画图程序会发现无法运行；如果要在Windows XP中使用Vista的画图程序，还需继续操作。

第二步：下载VistatoXP（下载地址同Vista的画图程序）。下载完毕后，解压到任一目录。双击其中的“VistatoXP.msi”即可，现在第一步中得到的Vista版“mspaint.exe”画图程序已经可以使用了。

第三步：如果想让Vista版画图程序与Windows XP操作系统无缝结合，我们还需做进一步的替换工作。接下来，打开资源管理器，选择“工具”→“文件夹选项”命



令，打开文件夹选项窗口。单击“查看”标签，然后选中“显示所有文件和文件夹”（如上页图5），同时清除掉“隐藏受保护的操作系统文件”复选框中的“√”。“确定”之后就可以看到系统目录中隐藏的系统文件了。

第四步：将第一步中解压得到的所有文件复制并覆盖“C:\WINDOWS\system32\dllcache”和“C:\WINDOWS\system32”目录中的同名文件即可。

小提示：Vista系统中的“画图”工具较XP系统中的确有很大改进，界面更加美观，放大镜工具增加了滑动杆，“矩形”“椭圆”或“圆角矩形”下方增加了线形选择（如图6）。



轻松实现FTP一键传输功能

■河南 花的神明

在上网冲浪过程中，会经常用到FTP文件传输操作。不管是使用浏览器登录FTP站点，还是使用CuteFtp等专业工具连接FTP服务器，一般情况下，都必须输入FTP服务器的地址、用户名和密码，选择需要上传的文件或文件夹，才能实现FTP文件传输操作。

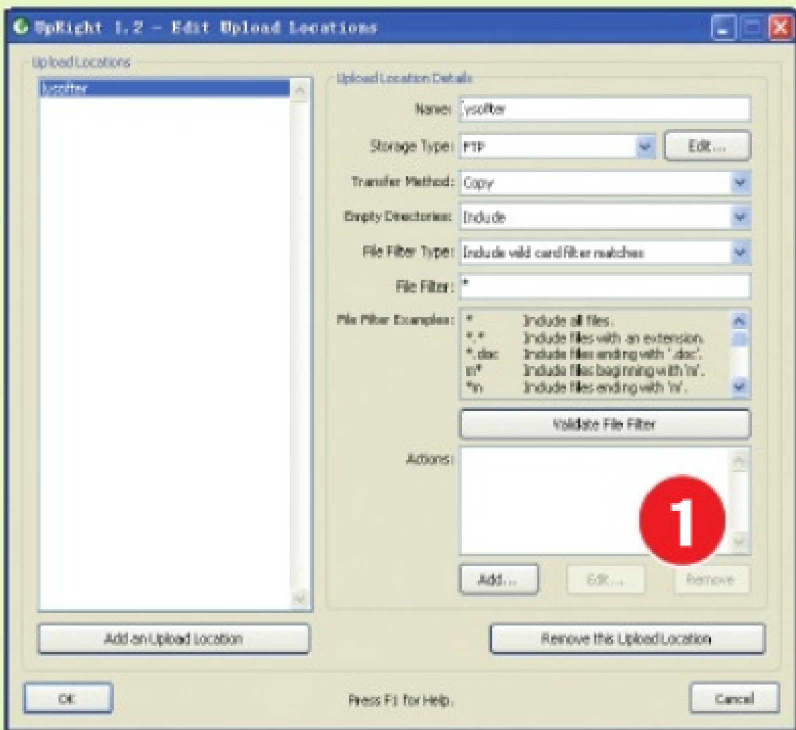
相比之下，如果能将FTP上传功能集成到Windows的右键菜单中，那么只需在资源管理器中选中所需的文件，利用其右键菜单即可实现文件的快速传输，使操作变得更加简单灵活。

一、用UpRight实现

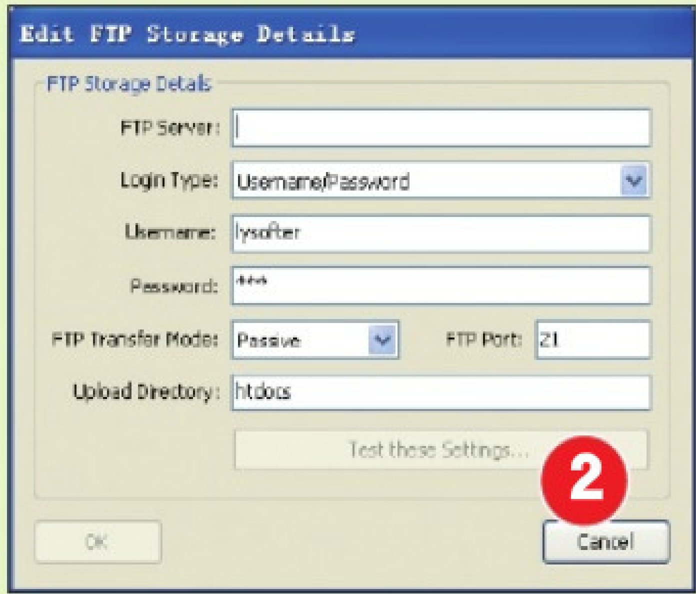
使用UpRight（下载地址为http://www.otakusoftware.com/script/download.php?product=uprighttrial）这款独特的软件，就可以轻松实现上述功能。

UpRight安装之后与系统实现紧密集成，在资源管理器中任意文件的右键菜单中点击“Edit Upload Locations”项，打开UpRight设置窗口。

在初始状态下没有配置任何FTP传输项。点击“Add an Upload Location”按钮，即可新建一个FTP传输项目。在窗口右侧的“Upload Location Details”面板（如图1）中，可以对其进行配置。在其中



的“Name”栏中输入项目的名称（例如“lysofter”），在“Storage Type”列表中选择“FTP”项，点击“Edit”按钮。在弹出的窗口（如图2）中配置FTP服务器的连接信息，在“FTP Server”栏中输入FTP服务器的地址，在“Login Type”列表中选择“Anonymous”项，表示使用匿名登录功能。选择“Username/Password”项，表示使用预设的账户登录，在其下输入对应的FTP账



户名和密码信息。在“FTP Transfer Mode”列表中选择文件传输的模式，在“FTP Port”栏中输入端口号，一般保持默认即可。

在“Upload Directory”栏中输入上传的路径，如果为空表示传输到FTP根目录中，之后点击“OK”按钮保存配置信息。在UpRight设置窗口右侧的“Empty Directory”列表中选择“Include”项，表示当传输文件夹时，同时传输包含在其中的空文件夹；如果选择“Exclude”项，拒绝传输空文件夹。在“File Filter Type”列表中选择“Include wide card filter matches”项，表示使用文件过滤功能，在“File Filter”栏中输入文件格式即可。不同的文件



格式以分号隔开（例如*.txt、*.doc等），这样只有符合条件的文件才能传输；如果输入“*”，表示可以传输任何文件。如果选择“Exclude wide card filter matches”项，情况则刚好相反，UpRight将预设的文件类型排除在传输范围之外。点击“Validate File Filter”按钮，可以自动检测文件过滤条件的准确性。其余的设置保持默认即可，这样就完成了FTP传输项目的创建操作。

按照上述方法，点击“Add an Upload Location”按钮，可以创建多个FTP传输项目，在UpRight设置窗口左侧的“Upload Locations”列表中，显示有所有的FTP传输项目。之后在资源管理器中选择所需的文件或者文件夹，在其右键菜单中（如图3）可以看到所有的FTP传输项目。例如点击其中的“Upload to lysofter”项，即可将选择的文件或者文件夹直接传输到与“lysofter”项目关联的FTP服务器上。

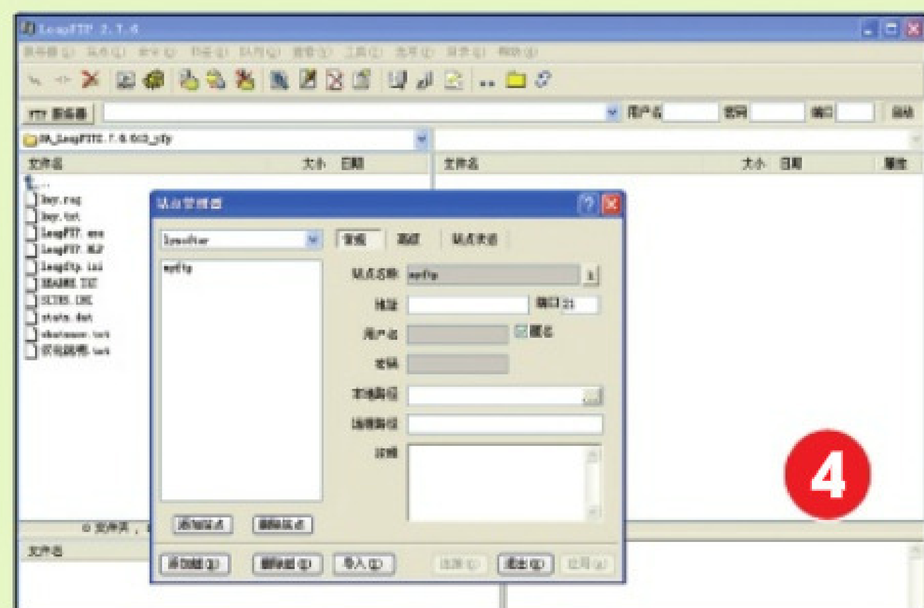
二、用LeapFTP实现

我们还可以利用LeapFTP这款体积小巧、功能强大的专业FTP文件传输工具，将FTP文件传输功能集成到Windows右键菜单中的“发

送到”菜单中，这样也可实现FTP一键传输功能。

在LeapFTP主窗口中点击菜单“站点”→“站点管理器”，在弹出窗口最上角的列表中包含了LeapFTP自带的“Archive”“My Servers”“Software”三组默认FTP站点。因为在实际操作中很少用到上述站点，所以点击窗口底部的“删除组”按钮，将其全部删除即可。

之后点击“添加组”按钮，在弹出的对话框中输入新组的名称（例如“lysofter”），接着选中该组。点击“添加站点”按钮，在窗口右侧**（如图4）**依次输入FTP站点的名称、地址、用户名、密码、远程路径等参数，同时不勾选“匿名”项，表示取消匿名访问功能。



按照上述方法，可以同时建立任意多个FTP站点连接。在“开始”→“运行”中输入“sendto”，运行后打开“发送到”文件夹窗口，在其中可以看到和“发送到”菜单项有关的所有的程序项目。使用右键将“LeapFTP.exe”拖动到“SendTo”文件夹中，在弹出的菜单中选择“在当前位置创建快捷方式”项，之后将LeapFTP快捷方式改名为合适的名称（例如“FTP一键传输”）。以后当需要进行FTP上传操作时，在选中的文件或者文件夹的右键菜单中点击“发送到”→“FTP一键传输”，就会弹出LeapFTP的“目标站点”窗口。从中选择合适的站点，确认后即可开始文件上传操作。P

如影随形，聊天记录玩漫游

■辽宁 乔珊

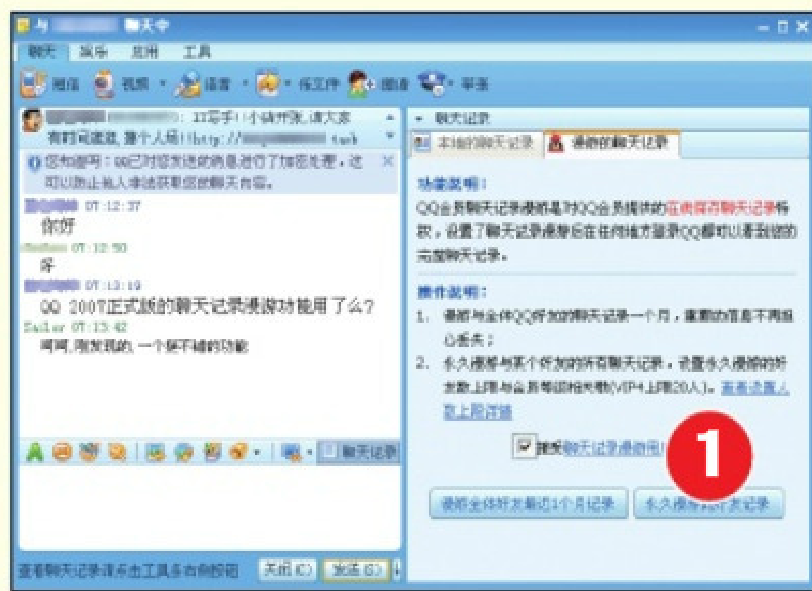
还在为不能完整保存与亲密爱人所有的聊天记录而烦恼么？还在为换台电脑就不能查阅到之前聊天记录重点信息而痛苦么？告诉大家一个好消息，我们“翻身得解放”了！现在我们可以让聊天记录跟自己一起去漫游，可以随时随地查看到之前在任意地方的聊天记录了。

一、QQ篇

在2008年新年伊始之际，QQ用户就喜气盈门，QQ 2007 II 正式版（下载地址为http://hnny.skycn.com/down/qq2007_2_skycn.zip）全新推出了聊天记录漫游功能。不过让非会员用户感到气馁的是，此功能只对QQ会员开放。

1.开通漫游功能

第1步：启动QQ，打开与任意好友的聊天对话框，单击文本信息输入框右上方的“聊天记录”按钮。



第2步：这时在聊天窗口的右侧会出现一个“聊天记录”窗口，其下有“本地的聊天记录”和“漫游的聊天记录”两个选项卡。单击“漫游的聊天记录”选项卡，在其下会显示出功能说明和操作说明。阅读掌握后，选中“接受聊天记录漫游协议”复选框，**（如图1）**。

第3步：在此下我们可以选择两种漫游方式：“漫游全体好友最近一个月聊天记录”，设置了此种漫游后，系统会为我们保存全体好友最近一个月的聊天记录；“永久漫游指定好友聊天记录”，设置了此种漫游后，系统会为我们永久保存与该好友的聊天记录。

小提示：VIP等级越高，可设置永久保存的好友数越多。

第4步：选择某一种漫游方式后，为保证漫游聊天记录的安全，系统会在你首次设置及有安全异常查看聊天记录时，进行二代密码保护的验证。按提示要求正确输入问题答案，就成功开通了聊天记录的漫游功能。

2.在漫游状态下查看聊天记录

成功开启聊天记录的漫游功能后，我们就可以随时随地查看以前的聊天记录了。打开需要查看聊天记录的好友聊天对话框，点击“聊天记录”按钮，再切换到“漫游的聊天记录”页面，此前的聊天记录便全部位于其中，你再也不用为异地无法使用聊天记录而发愁了。

小提示：对于漫游的聊天记录，当QQ会员服务过期后，将不能再在线查阅漫游的聊天记录；在服务过期前保存的保存期为1个月的记录，服务到期后，系统从到期之日起再继续保存1个月，一个月后漫游聊天记录将被删除且不可再恢复；对于永久保存的聊天记录，服务到期后系统仍然会永久保存，重新开通QQ会员后即可再次查阅聊天记录。

二、MSN篇

除了QQ，MSN也是我们常用的即时通讯工具。对于喜欢MSN的朋友应该如何实现聊天记录的漫游呢？非常遗憾的是，MSN并没有推出聊天记录漫游功能。不过，使用MSN的朋友也不必气馁，我们可以借助于一款小工具实现聊天记录的漫游。

软件名称为All-in-one IM-History Client Suite（以下简称IM-History），下载地址为http://www.im-history.com/downloads。

IM-History提供了聊天记录的在线漫游服务，可以非常方便地将MSN、Skype、Yahoo等众多即时通讯工具的聊天记录保存在网站上，从而实现漫游功能。

1.程序的安装及设置

第1步：下载安装完毕，启动IM-History后，首先要求我们注册成为其会员。按提示要求用自己的邮箱注册一个IM-History账号，然后填写各种信息。

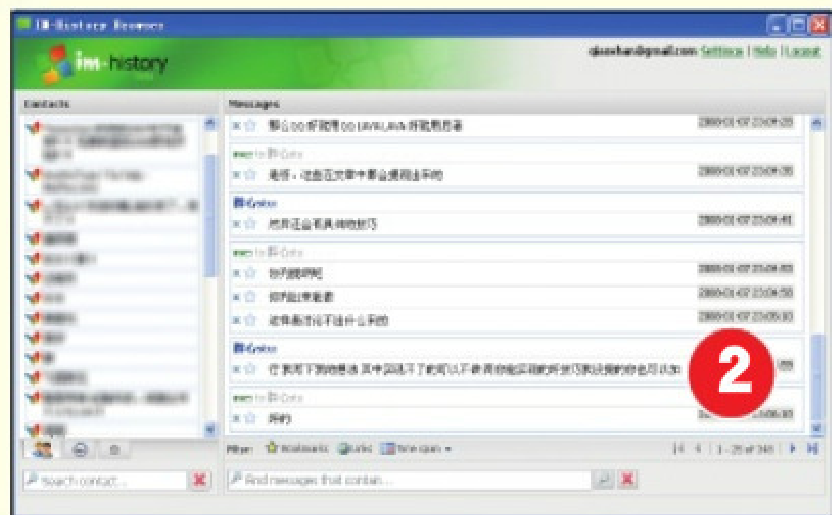
第2步：填写完毕，系统会向注册邮箱发送一封激活邮件。进入邮箱收取激活邮件，完成账号的激活过程。

第3步：激活后，程序会自动检测当前系统中正在运

行的IM工具，因此，在激活前请确保IM工具已经启动。检测识别后，我们只需单击“Save & Close”保存即可。

2.聊天记录的上传及使用

以后IM-History会在后台随Windows的启动而启动。当我们调用MSN等IM工具进行聊天时，IM-History会即时将聊天记录上传到网站上，无需用户手动上传，十分方便。



当到达另外一个地方，需要查看此前在其他地方的聊天记录时，只需再次安装和启动IM-History。在打开的窗口中，切换到某款IM工具名称命名的选项卡，在其下列表中选择某个联系人，就可以查看自己与该联系人所有的聊天记录了。为了方便查阅，我们可以利用时间标签过滤一下，仅查阅某个时段的聊天记录，非常方便（**如图2**）。

用户可以下载安装客户端，它能够自动同步联系人和聊天记录到其网站上，同时支持导入已经保存的聊天记录。它支持自动记录聊天记录，而且可以预览聊天记录中的贴图和视频链接，具有强大的搜索和联系人管理支持。

小提示：IM-History分Windows和Linux版本，支持Skype、Yahoo! Messenger、ICQ 99-2003a（Classic）、ICQ 2003b（Pro）、ICQ 4-5.1（Lite）、Windows Live Messenger（MSN 8.0-8.1）、MSN Messenger 4.6-7.5、Windows Messenger（embedded into WinXP）、Miranda 5-6、QIP 2005等在内的各种IM工具聊天记录的漫游。

三、总结

通过上面对QQ聊天记录漫游功能和IM-History的介绍可知，QQ聊天记录漫游功能只针对QQ会友有效，适用面太窄，而且有时间和人数的限制，给人一种小里小气的感觉。而IM-History支持的IM工具众多，且没有时间和人数的限制，非常实用。其不足之处是英文界面，且在异地使用漫游聊天记录功能时，需要首先安装IM-History，略显麻烦。

病毒名称：线上游戏窃取者变种FA（Trojan.PSW.Win32.GameOLSys.fa）



病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后，会在系统目录和所有磁盘下释放病毒文件，并生成autorun.inf文件。使用户在双击打开磁盘时病毒自动运行，并修改注册表启动项以实现随系统自启动。此外，病毒还释放两个动态库文件，以此来躲避杀毒软件的查杀；将自身注入到游戏进程来盗窃网络游戏的账号和密码，并发送到黑客指定的网站，使玩家蒙受损失。

手工删除：

第一步、清除内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“explorer.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步、删除注册表和系统配置实用程序中的病毒信息

1.在任务管理器中打开注册表编辑器。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到名称为“tasa”且数据为“C:\DOCUME~1\user\LOCALS~1\Temp\taso.exe”的一项，将其删除。

3.在任务管理器中打开系统配置实用程序（点击“开始”→“运行”，输入“msconfig”，点击“确定”）。

4.在“启动”栏目下找到“taso”一项，将其“√”去掉；点击“应用”，并在退出后选择“退出而不重新启动”。

第三步、删除染毒文件

1.在任务管理器中打开资源管理器（点击“开始”→“运行”，输入“explorer.exe”，点击“确定”）。

2.右键点击“我的电脑”进入资源管理器（不可双击打开），选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的“√”，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的“√”，然后点击“确定”。

3.同理，右键点击“我的电脑”进入资源管理器（不可双击打开），在每个盘（分区）下找到“autorun.inf”文件，将其逐一删除。

4.进入Windows下的Temp文件夹（默认为C:\Documents and Settings\User\Local Settings\Temp），找到文件名含有“taso”的文件及“92mes4vt.dll”文件，将其删除。

5.重新启动计算机，查看文件名为“taso.exe”的文件是否还存在。若不存在，说明病毒已经清除干净。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.不要随意接收和打开QQ、MSN、E-mail等传来的可疑文件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

读者 李鑫问：现在闪存的价格已经很便宜了，1GB的也才几十元，比目前主流的DDR2内存要便宜不少，而且保存的信息在断电后还不会丢失，这样似乎就能实现电脑立即开机的梦想了。请问为何不用闪存替代传统的DRAM呢？

答：闪存是一种长寿命的非易失性存储器，目前已经在便携存储设备领域得到了广泛应用。但是NAND型闪存的读写原理与DRAM完全不同。闪存不像DRAM（随机存取存储器）一样以Byte为单位改写数据，而是以“数据块”为单位来读写，其基本存储单元是页（Page），类似硬盘的扇区，同时读写速度也要大大低于DRAM，因此不能取代DRAM。目前2GB以下容量的NAND型闪存绝大多数是（512+16）字节的页面容量，2GB以上容量的则将页容量扩大到（2048+64）字节。不过NOR型闪存的基本存储单元是bit，用户可以随机访问任何一个bit的信息，因此手机等便携设备也有使用NOR型闪存作为内存的。

实际上计算机一直采用分级存储构架，比如CPU内部的高速缓存通常都是静态RAM，速度非常快。但是我们不能使用静态RAM作为内存用，因为其集成度太低（只有动态RAM的1/6）、价格高（动态RAM的4倍以上）。随着技术的发展，今后电脑肯定能用上高速的非易失性内存，这样电脑的使用方式就要发生根本性改变了。

读者 周琨问：我是个游戏爱好者，所用电脑的配置已经相当高了——CPU是双核的，显卡也是顶级的。但感觉在玩某些游戏时还是不够流畅，打算将内存由现在的2GB扩展到4GB。请问扩展内存后对游戏性能的影响大吗？

答：现在游戏软件越来越庞大复杂，对内存的需求也比较大。以大家非常熟悉的《战地2》《极品飞车11》等大型游戏为例，当系统使用1GB以下内存时，游戏载入较为缓慢，进入游戏后较长一段时间内画面帧数不连续，游戏运行过程中有较为明显的停顿感。将系统内存升级至2GB以后，游戏载入时间明显缩短，游戏过程中始终能够保持较为流畅的速度。而将内存容量增加至4GB，载入速度和游戏帧数与使用2GB内存时没有明显差别。由于在Windows XP这样的32位操作系统中，单个程序可调用的内存只有2GB左右，所以4GB内存在大多数游戏中并没有被充分利用。换句话说，目前使用4GB内存对于提升游戏性能的帮助微乎其微，2GB内存已经能够胜任各种游戏的实际需要。与其花钱配置超过2GB的内存，不如在处理器、显卡、硬盘等配件上进一步升级。尤其硬盘是现在电脑上最大的性能瓶颈，如果预算足够，可以考虑使用SCSI硬盘或混合硬盘，提升性能远比将内存加至4GB明显。

读者 小小鱼问：最近我新配了台电脑，内存配置了4GB，但是安装WinXP后，发现只识别了3.5GB，不知原因何在，该如何解决？

答：软硬件两方面的原因，导致了现在大多数电脑不能完全利用4GB内存。硬件上主要是芯片组的限制。尽管现在大多数芯片组都具有32位地址总线，部分高端产品地址总线宽度甚至达到了36位，这些芯片组似乎能够顺利支持4GB内存。但事实上在默认情况下，由于“MMIO区域”占用系统内存的问题，只能有效利用3.5GB左右的内存。要解决这一问题需借助高端服务器领域的Memory Remapping（内存重映射）技术，将MMIO区域重新影射到4GB地址以上的空间。此时4GB以下地址将完全留给内存使用，保证所有内存都能被系统正确识别。要开启内存重映射技术，只需在BIOS中将“Memory Remapping Feature”设置为“Enable”即可。但是除了硬件支持外，软件上也是有讲究的。虽然Windows XP系统号称最大可支持4GB内存，但实际上即使在主板打开内存重映射技术的前提下，系统仍然不能完全识别4GB内存，因为XP对内存重映射技术支持并不完善。只有当用户使用类似Windows Server 2003这类面向高端服务器平台的32位系统，或者64位的Windows XP/Vista系统时，4GB内存才会被完全利用。

读者 毛健问：我升级到Windows Vista后，发现其集成的IE 7上有个默认的搜索框。但我已经习惯于使用搜索引擎提供的工具条，这个占据地址栏旁边重要位置的搜索框纯属多余。请问如何移除IE 7.0浏览器的默认搜索框呢？

答：要移除IE 7默认集成的搜索框需修改注册表。启动“regedit.exe”，打开注册表编辑器。在Windows Vista中，如果没有禁用UAC，启动注册表编辑器将会触发UAC而弹出提示窗口。请点击“确认”，找到“HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Infodelivery\Restrictions”分支。如果该分支不存在，则创建之；创建名为“NoSearchBox”的DWORD(32位)注册表项，将“NoSearchBox”值设为“1”。重新打开IE 7，即会发现默认的搜索框已经消失了。要找回搜索框，将“NoSearchBox”值改为“0”即可。上述操作仅对当前用户有效，如果想更改整个系统的设置，要修改的相应注册表项则位于“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Infodelivery\Restrictions”。

读者 许扬问：最近我的电脑出现一个怪现象，感觉有些不太正常。就是每次正常启动系统后，在显示桌面时，C盘目录便自动打开。请问原因何在？如何禁止系统启动后自动打开C盘呢？

答：开机自动打开特定文件夹，说明在启动系统时执行了打开这个文件夹的命令。首先用最新工具软件查杀是否感染了病毒或木马，如果没有问题再按照下面的步骤手工检查：

选择“开始”→“运行”，输入“msconfig”后选择“确定”。在打开的“系统配置使用程序”窗口中选择“启动”标签页，检查其中有无“c:\”项。如果有，请把该项前面小框内的“√”去掉即可。如果在“启动”标签页中没有找到该项，请在“系统配置使用程序”中打开“Autoexec.bat”标签页，检查其中有无“c:\”项。如果有，请把该项前面小框内的“√”去掉。同理，继续选择“system”标签页，打开节标题“boot”，检查第一行“shell”中有无“c:\”。如果有，请进入编辑状态将它删除。再选择“Win.ini”标签页，打开节标题“Windows”检查设置行“load=”和run=”中有无“c:\”。如果有，进入编辑状态将其删除。

另外，如果你用过Windows优化大师，请进入“系统性能优化”→“桌面菜单优化”，把“系统启动时为桌面和Explorer创建独立的进程”前的“√”去掉。

客座专家 龚胜





头牌新闻

金山百度携手在线杀毒

■本刊记者 冰河

2008年2月27日，国内知名信息网络安全厂商金山联手全球著名的中文搜索引擎百度，共同推出一款基于互联网的零客户端（网页模式）安全解决方案——“百度安全中心”，打造中国互联网强大的免费杀毒平台，为广大网民提供免费的专业网络安全服务。



据现场介绍，“百度安全中心”历经金山与百度半年的研发和测试，采用独立域名http://an.baidu.com，几乎涵盖了市场上同类杀毒产品的基本应用。将金山系统清理专家客户端产品提供的安全功能完全移植于线上，包括清理恶意软件及插件、浏览器修复、系统漏洞修复、网页放挂马、U盘病毒免疫、在线查杀病毒等。实现桌面安全产品的互联网化，更加方便网络用户及初级用户的使用。而免费的查毒、杀毒功能，更大大降低了用户使用杀毒软件功能的门槛。

金山公司助理总裁、软件事业部副总经理王欣表示，“随着个人网页大量涌现以及搜索引擎的广泛使用，网络黑客‘施毒’的方式已由电子邮件、免费下载软件、即时通讯工具等，向带有恶意代码的网页拓展。在网页上种植木马、后门等病毒，盗取用户游戏账号及银行卡密码、偷窥用户隐私，已经成为黑客的惯用手法。因此，基于网页的安全解决方案显得越发重要。百度安全中心的推出，旨在为广大网民提供一个基于WEB的零客户端（网页方式）的安全解决方案。”

不过，尽管新上线的百度安全中心看上去“很好很强大”，但毕竟目前市场上瑞星、金山、江民等国产厂商在杀毒软件已经有了成熟可靠的安全产品服务，百度与金山的合作，是否意味着百度有意向未来的安全软件市场进军呢？对此问题，百度安全中心项目负责人表示：安全软件还是目前市场上主要的电脑防护技术手段，百度安全中心只是在便携性和易用性方面进行补充，方便不熟悉安全软件应用和需要移动应用（如在外地网吧上网）的用户，保证用户可以在不熟悉安全软件设置和不在自己电脑上应用情况下的基本安全，安全中心在短时间内不能也不会取代传统安全软件的位置。



硬件店

S3全新高效节能独立显卡面市

2008年2月27日，旭上电子（S3）在北京召开“数字新视野，娱乐新体验”——S3酷龙“Chrome”400系列之Chrome 430GT产品新闻发布会，发布了最新研发的Chrome 400系列独立图形处理器，并在此基础上正式推出一款新品显卡——Chrome 430GT。来自威盛电子、清华紫光、太极超移动等多家合作伙伴的高层代表到会致贺。Chrome 400系列图形处理器专为高能效台式机系统及便携式笔记本电脑量身打造，采用低功耗65纳米处理技术，支持最新的微软DirectX 10.1游戏引擎和PCI Express 2.0总线技术，可以在良好的性能功耗比下显示优质的高清内容。Chrome 400系列图形处理器采用ChromotionHD 2.0全编程视频架构，能实现蓝光及HD DVD真正的1080p高清回放，并可在保持低温运行的同时带来高技术级别的电影体验。有关S3 Graphics Chrome 400系列的更多信息，可登录S3 Graphics网站http://www.s3graphics.com/en/products/chrome_400/。



新闻发布会现场

明基发布双屏幕笔记本Joybook Q41

2008年2月28日，明基（BenQ）在北京召开春季笔记本电脑新品发布会，正式发布其首款内外双屏设计的笔记本电脑新品——Joybook Q41城市之窗系列。

明基笔记本电脑事业部总经理黄仁宏表示，过去两年来，笔记本发展一直偏重于硬件规格与技术指标的加速升级。而随着数字娱乐生活的日益丰富和精彩，多样化、简易化的功能应用以及个性化、人性化的工艺设



计将成为市场的新热点，笔记本的使用将朝着更高效、更简易、更便利、更有趣的方向发展。Joybook Q41采用14.1英寸高亮镜面宽屏幕，还拥有独特的2.5英寸外屏设计，支持最新Windows SideShow功能。不开机时，使用者可用外屏操作多项媒体功能，如播放MP3音乐、玩纸牌游戏、浏览图片等；开机上网时，即可通过Vista操作系统实现各项商务功能，包括查阅行事历、通讯录、电子邮件以及拨打网络电话等。产品外观以黑色为主调，配以镜面装饰带、皮革漆顶盖、发丝纹处理的笔记本内部，外观设计很有特色。

长城显示器发布2008年品牌战略并与“爱乐团”签约

2月28日，长城（GreatWall）显示器2008年品牌战略发布会暨“爱乐团”签约仪式在北京举行。发布会上，拥有21年历史的长城显示器宣布，2008年的市场目标是在2007年实现增速100%的基础上，力争实现自有品牌销量220万台，进入中国市场自有品牌前三甲。同时，长城宣布由本土原创演唱组合“爱乐团”出任2008年度长城显示器公益大使，双方将携手在全国各大城市举办主题为“与爱同行”的系列高校巡回演出活动，共同打造长城显示器的全新年轻、时尚、健康、关注公益事业的品牌形象。



耕昇推出最强规格9600GT红旗H版显卡



日前，耕昇发布了最高规格的GeForce 9600GT显卡，并命名为红旗H版。采用非公版设计，默认核心/显存频率达700/2000MHz。核心采用3相独立供电，搭配纯铜双热管大口径散热风扇；配备8颗三星1.0ns显存组成512MB 256b规格，更有助于显卡的超频。整卡采用三洋全固态电容，提供外接6pin供电接口，并随卡赠送独具特色的EXPERTOOL超频软件。此外，还提供了齐全的双DVI、HDMI、Displayport及SPDIF音频光纤输入接口。

市场参考价：1499元。

华硕发布内嵌GPS的手持电脑R2E

近日，华硕发布了其内嵌GPS的7英寸屏幕手持电脑R2E，搭配2芯电池仅重830克。外观为质感极强的金属银与碳素黑搭配，7英寸800×480触控式宽屏，内建了卫星导航系统（GPS）及相关地图软件，可180度旋转GPS侦测天线设计。R2E采用支持超低压的英特尔A110处理器+移动式英特尔945GU+ICH7-U高速芯片组，配备Windows Vista Home Premium系统、1GB内存和1.8英寸100GB硬盘。内建手写笔搭配华硕独家Info Pen手写功能及S/W触控式键盘输入模式，还随机赠送了USB折叠键盘，并配备了指纹识别器、130万像素摄像头和麦克风。



戴尔推出新一代iSCSI存储局域网络阵列

对EqualLogic完成收购不久的戴尔公司，于2008年2月25日在北京宣布面向全球推出其新一代iSCSI存储局域网络（SAN）阵列——Dell EqualLogic PS5000系列。戴尔公司董事长兼首席执行官迈克尔·戴尔表示：“我们始终致力于简化IT，而EqualLogic将有助于实现我们为所有客户服务的理念。戴尔与EqualLogic共同推出的存储与服务器虚拟化解决方案，能够帮助各类型客户创建有弹性的灵活的数据中心。”Dell EqualLogic PS5000系列存储阵列作为虚拟化数据中心的支柱，能够提供高级的存储功能、同步提升的性能与容量以及企业级管理特性。而这些仅支付一次费用即可，没有任何额外费用及隐藏的技术授权费用等。戴尔EqualLogic架构采用iSCSI的连通性，能够在任何基于IP的数据中心中创建灵活的虚拟化环境，支持动态卷创建及移除、自动精简配置、远程复制等功能，并可在任何基于IP架构的数据中心提供可扩展性及简便的相互协作特性。

三星发布光存储新品



2008年2月26日，“光影舞动 炫梦之旅”暨三星光存储新品体验会在北京蓝石俱乐部举行。此次发布的两款“光影”新品，分别是“容天”外置SE-S204S以及“金将军”内置的TS-H653E。其中的“一键刻录”功能，即便是不会刻录的人，都可以轻松完成操作，并可直接转换成DVD格式，直通家庭AV端。同时还提供了实时转换功能，将DV内容实时制作成DVD，省却了硬盘存储的繁琐过程以及大容量文件保存所需的空间。此外，两款新品首度采用了三星独有的创新技术“光影”。除了传统的刻录功能，“光影”技术核心价值在于实现了流媒体向DVD格式的转变，而轻松、简单的一键便捷刻录，也实现了畅快分享、构建家庭娱乐一体化的平台。新品体验会上，上海三星半导体有限公司北京分公司ODD部门经理孟庆志先生表示，2008年是奥运年，三星希望通过“光影”技术为有着刻录需求的消费者带来更多时尚、个性、互动和分享的使用体验。



软件圈

佳杰科技代理英特尔全线软件产品

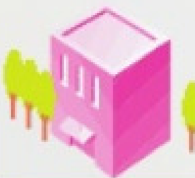
日前，英特尔公司宣布，从即日起佳杰科技（中国）有限公司正式成为其全线软件产品的中国大陆和香港特区独家分销商。通过此次合作，英特尔将通过佳杰广泛成熟的行业渠道，将英特尔公司包括C++和Fortran编译器、VTune性能分析器、Intel线程分析工具、Intel数学核心函数库、Intel群集工具包等领先的开发工具带给中国的软件开发企业，使国内客户能更好地利用多核心技术和多核能力，不断提高产品生产力和竞争力。英特尔与佳杰科技方面代表在会上作了演讲。



英特尔软件渠道和业务发展总监佘飞（左）和佳杰科技软件产品事业部副总经理李新强合影

SPEC发布最新服务器能效基准测试套件

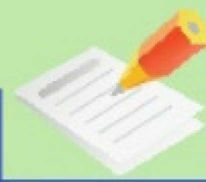
SPEC近日发布了一款业界期待已久的测量服务器能效的基准测试套件——SPECpower_ssj2008。该套件填补了服务器基准测试阵营中有关能效测试的空白，在此之前业界鲜有能够有效评测并比较不同服务器系统能效的共同标准。该套件由戴尔、富士通西门子电脑公司、惠普、英特尔、IBM和Sun Microsystems等多家机构协作开发。SPECpower_ssj2008一经推出，即有多家业界领先的服务器系统厂商参与了首批测试。基于采用最新45纳米处理器技术的英特尔至强E5420四核处理器的惠普ProLiant DL180 G5服务器在测试中获得778分，成为SPEC公布的首批SPECpower_ssj2008结果中的最高分。



网络帮

数据安全管理步入集权时代

日前，国内数据备份软件厂商上海爱数备份软件有限公司，推出了新一代的备份软件产品——爱数备份软件网络版2.0。该软件广泛应用于制造、咨询、外贸、政府和教育等各个行业和领域，可很好地解决企业和组织在数据安全管理方面的多种难题。新产品在设置和功能上都取得了极大突破。该产品具有远程安装、Web管理、强制备份、告知备份、主动备份等多种形式的备份和管理功能，可真正实现行政管理权限与数据安全管理权限的灵活绑定，将数据安全的最高权限从IT管理人员手中部分分离出来。此外，软件还支持操作系统的灾难备份和恢复、合成备份等多种高级别的数据保护，为保障企业和组织及业务连续性、备份和恢复的高效可用性提供了更多保障。



记者言

艳照门的法律困境

■本刊记者 冰河



陈冠希投降了，阿娇也道歉了。在“退出香港娱乐圈”和“很傻很天真”之后，2008年初的第一场网络风暴似乎应该落下了帷幕。但公众事件的特点就是，其走向并不以少数人的意志为转移，而是向着相反的方向越走越远。尽管前有当事人“不要看，不要传播，也不要讨论”的恳求，后有警方“传播200张或者公开张贴达到10 000次点击就算犯罪”的警告，可是一切都无济于事，该看、该传播、该讨论的一个都没少。借助互联网的力量，艳照门成为有史以来中文互联网最轰动的不良话题事件。不过正如强制力量也无法制止照片的传播一样，一些隐藏在不良话题背后的新问题，也不可遏制地喷发了出来。

2008年2月20日，北京市公安局就“艳照”在国内互联网上的流传首次表态：即使不以牟利为目的，向朋友赠阅“艳照门”图片，或将图片贴到博客、论坛上，都涉嫌违法。警方可以依法追究传播者的责任，对其处以治安拘留15天以下的处罚。利用聊天室、论坛、QQ、电子邮件等方式，传播属于淫秽图片的“艳照”200张以上，或传播到网上使点击数达到10 000次以上的，传播者将被追究传播淫秽物品罪的刑事责任。

整个艳照门事件中，的确有违法行为发生。首先可以确定的是那个艳照的始发者，未经他人同意就将涉及他人隐私的图片公诸于众，这无疑是侵犯了他人的隐私权。网民传播照片的行为无疑也是触犯了法律，但这个“200张”“10 000次”的标准究竟因何而定，却是一个需要进一步澄清的问题。哲学上有个“谷堆悖论”，就是讨论多少谷子算得上一堆。一粒无疑不算，两粒也不算，但是1000粒恐怕就可以算一堆了。这个问题的核心，讨论的是从量变到质变的问题。在哲学中这个问题可以没有答案，但是在法律上，它就必须有答案了。法律需要精确，也需要依据，正如持刀伤人和持刀杀人的罪名判定标准是生与死。何谓艳照，艳照传播的违法判定标准是什么，是不能含混了事的。对于日渐混乱却永远缺乏规范，人治大于法治的互联网内容监管，这是个不能绕过的问题。

期待能有法律专家对这个问题给出一个答案。P

第一访谈

王兵：海归的网络游戏之梦



王兵

上海智艺网络科技有限公司CEO

从2007年开始，智艺网络这个陌生的名字出现在网络游戏业内，并且通过其开发的网络游戏《龙影》逐渐为业界所熟悉。在这家公司背后，我们可以看到一个人的身影，那就是智艺网络的CEO王兵。对于自己海归的经历以及为什么投身网络游戏行业，王兵有很多话要说。

大众软件：王总你好，许多首先接触智艺的朋友都对公司的背景和你本人的经历很感兴趣。是否可以介绍一下，你本人在海外发展的历程，以及为何要创办智艺这样一家公司？

王兵：我1991年毕业于中国科技大学少年班，1994年赴美留学，1997年在美国获得了博士学位之后，加入罗克韦尔自动化控制系统有限公司从事技术研发，从此开始了在美国互联网和半导体行业的近10年的工作经历，主要是从事半导体IC的研发和互联网基础技术以及多媒体技术的研发。2003年年初，我在上海成立了Smartcell的上海子公司，早期的Smartcell以无线应用技术为主。2005年，我们开始将主要研发精力转入了网游行业。因为虽然我很早就出国了，但我在出国时就下定决心，要在对国外先进技术有深刻的了解和积累后回国创业，打造一个以中国为基础的全球性的高科技企业。

大众软件：在海外发展的经历是否带给你看待游戏行业的不同观点？如果是这样，这种看法是否对游戏的开发工作有所帮助呢？

王兵：的确是这样。虽然中国的网游业已发展成一个很大的产业，并一直走高，但相对国外网游企业来说，中国网游的研发力量还不够成熟，商业性却越来越重，从而忽略了游戏的真实体验。我想我自己在海外的经历可以更好地带动研发力量往世界水平迈进，并且公司成立之初就已经明确了全球发展的目标。对海外游戏行业的了解也可以让我更清楚地知道，游戏行业的持续性发展必须建立在游戏的可玩性和游戏本身的品质上，而不是单纯的用市场手段把一款游戏转变成赚钱的工具。

大众软件：可以介绍一下目前你工作的安排吗？比如有多少时间在国内和国外？如何与《龙影》的开发团队进行沟通？

王兵：《龙影》开发大本营的100号多人马都在上海，所以我目前的大部分时间也在上海，主要精力都在研发和运营团队上。除了对研发的大方向把关以外，我每天都会与研发和运营团队针对各种细节进行沟通，努力把《龙影》做成一款大家喜爱的优秀网游。

大众软件：从《龙影》中隐约可以看到《暗黑破坏神》的影子。当初，是出于什么考虑要制作这种风格的游戏？这其中的主要创意是否也与你个人的爱好有关呢？

王兵：当然，我个人是很喜欢《暗黑破坏神》这款游戏的。我们当初决定制作这种风格的一款游戏是因为《暗黑破坏神》在中国乃至全球都有非常多的忠实玩家，而且一直没有一款网游产品可以把这样一款经典单机游戏的精髓很好地引入网络游戏中。当然《龙影》还借鉴了其他很多其他优秀网游的设计理念，我们的目标把《龙影》打造成一款全新的经典2D网游。



大众软件：《龙影》从最早期的初始研发到今天终于要在中国大陆地区展开测试，已经经历了两年多的时间。在这段时间里，游戏有哪些重大的变化吗？如果有，是出于什么考虑作出了这样的改变？

王兵：在这两年多的时间里，我们一直在不断完善和加强《龙影》的功能性和可玩性，这是基于提高游戏玩家体验的想法和玩家所获得的挑战和成就感。所以我们所有的改动都是以提升玩家体验感和游戏的持续可玩性为目标。不同于现在中国很多的网游，我们没有把《龙影》简单化，用“容易”“方便”这样的字眼来做为吸引玩家的手段（当然，游戏的上手其实是很容易的）。我们对技能系统先后做了几次重大修改，现在新的技能体系会使每个职业和种族的特色更加鲜明，鼓励团队作战和玩家之间的配合，并且对游戏的操作性做了很大的提高。

大众软件：有消息说，《龙影》要从最初的2D改为2.5D，这是否属实？如果是，目前的进展怎么样了？

王兵：是的，这的确是事实。目前我们的2.5D游戏引擎的开发已经基本完成。我们计划在下半年推出的《龙影》的资料片，将会基于这款我们自主研发的2.5D游戏引擎。另外我们在开发中的新游戏也将使用这款2.5D的游戏引擎。在把引擎改为2.5D以后，将会进一步丰富角色的动作流畅性和换装效果，使得让玩家对《龙影》的魔幻世界有更广阔的体验。另外我们还考虑在资料片中增加更多玩家可以选择的种族和职业。

大众软件：《龙影》会采取何种收费方式？在《龙影》之后，智艺有什么新的游戏开发计划？

王兵：我们经过长期讨论和玩家调查，决定采用“免费+道具商城”的商业模式。但是不同于其他免费游戏，《龙影》的道具商城将不会出售任何对游戏平衡性有重大影响的道具。我们的运营目标是回到免费游戏的初衷，也就是让不花钱的玩家同样可以很好的体验游戏，同时为愿意花钱的玩家提供游戏里的一些便利。至于我们的新游戏开发计划，目前我们已经在开发一款东方风格的MMORPG网游，将会展现不同于《龙影》的另一个世界，相信会让更多的玩家加入到智艺网络为大家打造的游戏天地中来。

采访结束了，我们能够感受到王兵对《龙影》在品质上的自信，以及对这款开发了许久终于要开放测试的游戏一种由衷的喜悦。在最初的开发计划上，《龙影》是计划同时推出手机版并实现手机与PC跨平台互通，但因为国内手机网络的现状，这个有创意也有技术含量的计划可能要等到3G网络成熟之后才能面世。不过，从王兵的语气中，我们可以听出他对实现这一目标的无比期待。

《龙影》是一款由上海智艺网络全力打造的2D欧美风格MMORPG。作为一款目前还处于内测期的新网游，不少玩家也许还并不熟悉《龙影》。这款游戏给人的第一印象是酷似《暗黑破坏神》的“复古”风格。而这款游戏还有哪些特色值得我们关注呢？





内测启动，《龙影》游戏特色全面展示

入门感受，画面极度欧美化

《龙影》为玩家提供了一个完全手绘下的既辽阔又充满魔力的冒险世界。黑暗潮湿的地下城、雄伟壮观的种族城市、雨季湿润的草原、寒冷落雪的北方山脉、气候变化媲美真实的世界，都将带给玩家完全不同的视觉体验。总体来说，考虑到绝大多数玩家的硬件配置，《龙影》对机器的配置并不是很高，画面却依然精细。画面的风格十分欧美化，在今天普遍充斥着日韩风的网络游戏浪潮中，相信《龙影》会带给大家截然不同的画面感。

玩转《龙影》，新手入门“小菜一碟”

在操作方面，《龙影》遵循简单易行的原则，由于可以选择鼠标和键盘操作切换，无论使用鼠标或键盘都可以很简单地上手。就操作感觉来看（比如选择战士职业），打怪的操作相对简单，只要选中Tab键，就会自动选中离玩家最近的目标，然后再使用设定好的快捷键进行攻击即可。

玩家交流，你不是一个人在战斗！

在游戏中，玩家可以根据自己的喜好选择不同的种族进行发展，根据阵营的不同拥有不同的主城。游戏中不仅仅有打怪升级的乐趣，更有PvP的快感。当你觉得自己足够强大时，可以与敌对阵营进行PK，与玩家交战的紧张感是打怪所不能体验的。特别是战盟之间的PK，更是考验同盟之间默契程度的最佳方式。

万千任务，再现史诗般的世界

玩家主要以完成任务的方式进行发展，只要有任务的NPC头上都会出现感叹号，非常容易识别。初期的任务都非常简单，采集物品、传话传物、打一定数量怪等。新手玩家不妨在此时多接些打怪任务，做任务升级两不误，且大大提高升级速度。在此要提醒玩家，不要因练级而忽略任务，在《龙影》中，完成任务升级的速度往往比单纯打怪更快！10级之后，一定要忍痛花钱买一匹骑宠，不仅能增加你平日的移动速度，任务的效率也会大大提高。



实时邮件交流情感，聊天便利沟通无限

在《龙影》，玩家可在游戏内各处无限收发邮件，进行感情联络，更可使用邮件系统寄送各种物品及金钱。玩家也可选择聊天频道，自带的丰富表情充分为你传情达意，面对讨厌的玩家，更可以轻松屏蔽聊天内容。



升级小窍门，种种蘑菇晒晒乌龟

对许多想玩《龙影》却苦于没有太多时间的上班族，这里向大家透露两个不用打怪就能轻松升级的窍门！在游戏NPC处购买蘑菇孢子口袋、水壶和肥料，轻松种种小蘑菇，等它变成超级蘑菇时，也就是你收获超值经验值时。如果觉得这些还是需要动手的话，干脆变身成一只乌龟趴在海滩，在一动不动的情况下照样还能获取经验值，何乐而不为！P



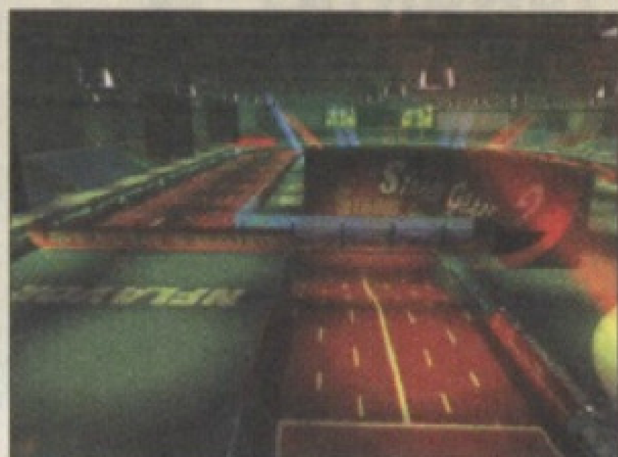
由韩国Nflavor公司开发、17game运营的一款网络游戏《极速轮滑》（Street Gears），是一款以轮滑为主题元素的休闲竞速游戏。以时尚的轮滑为游戏题材，这在游戏市场上还是首例。《极速轮滑》为广大的玩家们设计了9个人性化场景供玩家选择，我们可以在这里可以尽情释放对轮滑的喜爱。





多姿多彩的世界
《极速轮滑》场景地图介绍

星之赛道
难度等级：1



豪华的阵容、精美的场地、明星般的享受。在这里有着华丽的灯光和照明，室内竞技场内似乎回荡的观众疯狂的呐喊声，玩家们在这里可以享受万众瞩目的感受。由场外进入的通道是关键的攻略地。

十字环
难度等级：1



这个赛场很简单，也是针对新手玩家设计的，只需要使用场外跳杆。但是如果场内进入失败就要返回场外，实在是哭笑不得。没办法，难度简单，为了避免玩家有单调的感觉就只能这么设计了。呵呵，多多练习吧。

轮式溜冰场
难度等级：1



这里是新手们的天下，在这里玩家们可以很轻松地适应简单设计的体育场赛道。巧妙避开跑道内的障碍物是赛道取胜的重点。新手玩家可以在这里随心所欲的练习，体验专业的感觉，毕竟这也是专业的场地嘛。玩家们在这里多多练习，日后在难度大的赛场就可以一展雄风了。

奇迹村
难度等级：2



童话世界是伴随我们每个人成长路程上的最美丽的想象。奇迹村看似寂静的村庄内有陡峭的山峰和灯塔峰山洞的540度倾斜路，过分贪恋村里的景色而放松的玩家必定吓出一身汗。所以玩家们在观赏风景的同时也要注意自身安全。

特里埃斯特
难度等级：2

在《极速轮滑》里，还为喜欢国外风光的玩家提供了这个迷人的欧洲小农场。这是一个欧洲寂静的小城市特里埃斯特，里面有着古朴的建筑物和原始的乡村，大自然的风光带给玩家们的是那么的清新感受。该赛道难度较低，存在两个加速冲刺，即使是新手也可以挑战。



帕洛卡海边
难度等级：3



《极速轮滑》里为喜欢大海的玩家们提供了在海边嬉戏的机会，在休闲的同时也能练级。帕洛卡海边有陡坡、小路、悬崖，所以跳跃时需要战略性地使用力量。

阴暗后街
难度等级：4



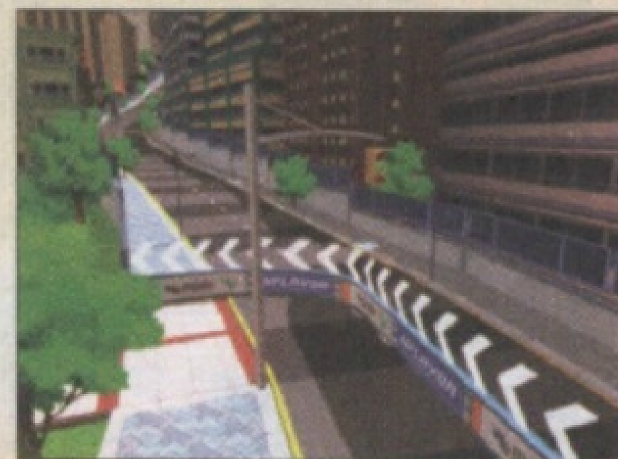
这是恩伯顿市的后街，在这里有着这座城市黑暗的一面。毕竟轮滑本身就是一项有刺激的运动，到这里的玩家也是有一定的实力的。进这个场景游戏的玩家绝对是不能松懈的，要随时提高警惕，准确捕捉隐藏在赛道各处的攻略点。

高速路
难度等级：5



在这张地图里，游戏为玩家提供了极速游泳池路线来体验极限的速度感，顺利完成半截管道和游泳池路线就可以获得胜利。因为等级的缘故，在这里能够一展技术的都是精英级别的玩家，在这里你可以尽情的发挥你的实力，尽情的享受《极速轮滑》带给你的“极速”体验。

激情下坡
难度等级：5



下坡是速度的象征。玩家在这里可以体验儿时在下坡路上飞驰的感觉，并且不会有危险性，这也是游戏好的地方，不会受伤嘛。而且玩家还可以利用各种建筑物来缩短路程，只有最快的速度之王，才能脱颖而出赢得比赛。

极速轮滑
- ●开发公司：Nflavor ●游戏运营：17Game
- ●运营状态：近期封测
- ●官方网站：http://sg.17game.com



快乐你做主
——《热舞派对》最新资料公开

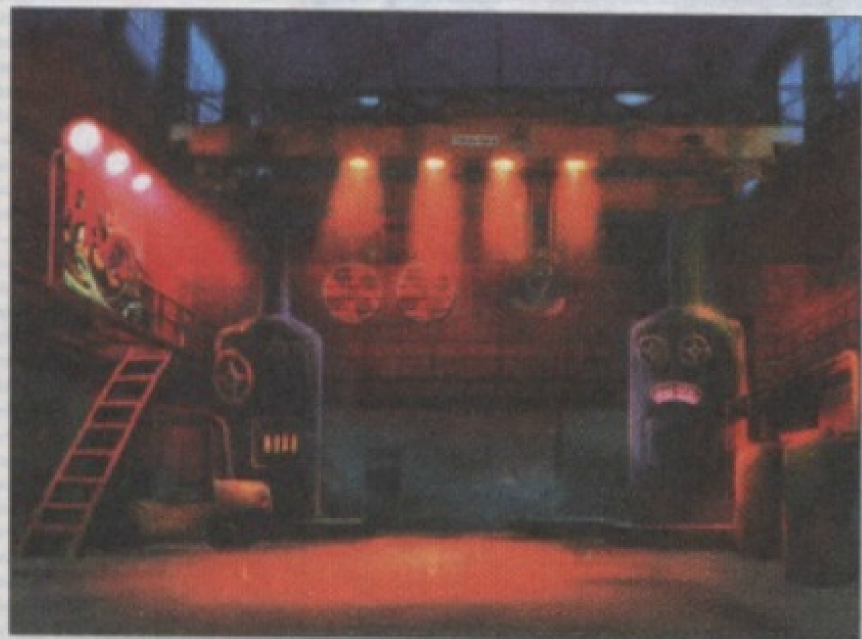
舞蹈类游戏不知不觉已经陪玩家走过了整整2年的时间，期间游戏增加不少新的元素，例如舞步的模式、游戏竞技模式、俱乐部系统的引入、服装道具系统的加强等。不断出新，使得在舞蹈世界中玩家的娱乐形式丰富多彩，乐趣不断。而《热舞派对》在这些基础还有自己独特的玩法。



经过2年时间的积累，舞蹈社区游戏已经积累了许多街舞的忠实Fans，而且这个群体的数量仍然在不断的扩大，许许多多的新玩家陆续加入进来。很多的舞蹈游戏看似操作简单，但是在实战跳动中却有着层出不穷的变化，许多新手玩家往往是上手容易，但是要进一步提高自己就变得很困难。针对这一点，完美时空新近推出的一款舞蹈游戏《热舞派对》增加了全新的元素，俱乐部私属场所和舞厅经营两个全新理念的游戏概念。

俱乐部私属场所

先说说什么是俱乐部的私属场所，从字面意思也就是俱乐部私有的场所，这点是同类游戏中还未出现的。在《热舞派对》中，玩家群体可以在达到某些条件后选择创建俱乐部，而俱乐部之间会有类似MMORPG一样的公会竞争。而竞争可能是多方面的，不单单是指俱乐部的玩家数量，也有可能是舞蹈达人的质量，也就是整个俱乐部整体实力之间的比拼。而这种比拼是有很大利益的，就好比在《传奇》里面可以获得沙巴克，在《完美世界》里面可以获得帮派归属地一样，玩家在《热舞派对》中除了会获得游戏尊贵的荣誉外，还可以在虚拟社区中拥有一块属于俱乐部的私属场所。



在俱乐部私属场所里，玩家可以展现俱乐部的强大和体验真正的“我的地盘我作主”，让玩家可以在娱乐的同时多一种选择，让玩家多一份为舞蹈而痴狂的欲望。

俱乐部私属场所不是固定的，在下次选出最强的俱乐部之前，会一直被获胜俱乐部所拥有。但是一旦再次选出最强的俱乐部，俱乐部的私属场所则会被新选出的强大俱乐部所拥有，这也是一种刺激俱乐部的手腕。俱乐部的更替就如同舞台王朝的更替，加快了大家学习舞蹈的步伐，也为玩家再迈向舞蹈皇帝的道路上增加了乐趣。

舞厅经营系统

再来说说舞厅经营。从来只是听说过游戏内有玩的、有聊的、有听的、有说的，还真是没有听说过游戏内有经营的，特别是舞蹈类游戏内，这样的名词还真是第一次听说。舞厅经营元素是对俱乐部这个环节的一个补充，加强了俱乐部游戏元素的乐趣，让玩家在竞技的同时体验到MMORPG类游戏经营的乐趣，看着自己一手培养起来的舞厅客流满座除了高兴外可以获得丰厚的物质回报。

在《热舞派对》中，当俱乐部达到一定的等级后，玩家便可以向系统申请一个自行经营、自主管理的舞厅。在这里，“玩家老板”们可以布置场景、搭建个性化的舞台、雇佣一些乖巧可爱的服务员、甚至可以尝试一下亲自邀请客人的乐趣，并且舞厅老板还可以制定舞厅内的规章制度，限制一些恶意情况的发生，而舞厅内的玩家则必须遵守老板制定的规则。

舞厅里的“老板”就是舞厅的主宰。当你看到自己的舞厅从最开始的一无所有到最后的富丽堂皇，感觉是非常快乐的。特别是在整个经营过程中，你还可以不断地发挥自己的创造性。你会感受到舞蹈所不能带来的那种愉悦感觉，你甚至可以构思一个情调另类的“分手舞厅”或者说在圣诞节的时候搭建一个圣诞格调为主题的“白色雪花舞厅”。没准你在《热舞派对》里的一个小小的另类创意，可能使你成为一个网络装饰“达人”，从而被现实某个装饰公司所看中呢！



创新性元素的加入对于整天游走在舞蹈天堂里的玩家无疑是一个飞跃性的提高，所以那些热爱舞蹈的朋友，千万别错过哦，让我们期待着相约在《热舞派对》舞蹈的天堂。P

热舞派对

- 制作：完美时空
- 制作：完美时空
- 游戏状态：3月12日内测
- 官方网站：http://rewu.wanmei.com

如果你对完美时空的游戏《热舞派对》有什么好的心情故事或攻略技巧、任务心得，欢迎向完美时空提供稿件（联系信箱：rewupm@wanmei.com）。稿件一旦采用，你可以获得丰厚的回报，并有机会成为完美时空的特聘作者。别忘了在邮件中附上你的详细联系方式。

2001年，李安一部纯中国武侠电影《卧虎藏龙》角逐奥斯卡，向全世界展现出中国武学和武侠文化的独特魅力。从此，武侠电影便成为让世界了解中国、了解中国文化的一扇窗。由我国台湾省中华网龙公司开发的3D武侠题材网游《武林群侠传Online》，也在"电影武侠"上下足了功夫。不论是游戏的剧情、副本、画面还是竞技模式，都很有特点。



武侠电影？电影武侠？
——《武林群侠传Online》特色一览

穿越式游戏剧情

《武林群侠传Online》的游戏世界观取材于元末明初的历史背景，并加入了"穿越式剧情"，令游戏的故事情节变得扑朔迷离、曲折动人，就像电影般跌宕起伏。

元朝末年，朝政腐败，天下大乱，民不聊生。武林各大名门正派无不以救民于水深火热为己任，一时间义军四起，其中朱元璋、张士诚、陈友谅三支影响最大。在辅佐各路抗元义军摧城拔寨的江湖门派中，"刑天门""风云谷""无极医宫"和"毒龙教"四大门派脱颖而出，武林呈现出前所未有的平静和团结。义军的势力日益扩大，元大都近在咫尺，胜利的果实唾手可得。

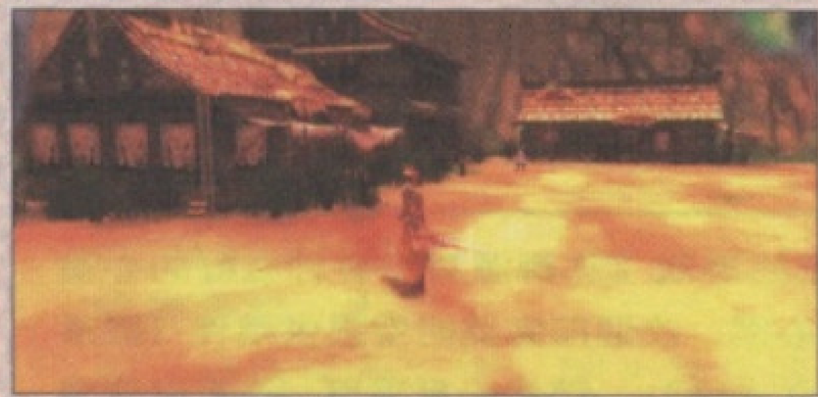
然而一件震惊江湖上灭门惨案，打断了各路人马向胜利迈进的步伐。声望颇高的玄剑门门主全家一夜被血洗，顿时令整个武林风声鹤唳。是继续协助义军抗击元兵，还是查找凶手以正武林？各门各派众说纷纭，三路义军也各持己见。就在大家举棋不定时，一件惊世骇俗的神兵利器重现江湖！流传数百年但至今未有人得见其庐山真面目的神剑，不知何时出现在武林。这把神剑隐藏了元朝的惊天秘密，还具有逆转时空的神奇力量，得此剑者不仅能号令天下，尊王称霸，还能穿越古今！

而一个现代男孩在电脑前的错误按键，不料却卷入到了这场武林纷争。玩家在各自扮演的角色中就能亲历从不知名的江湖小虾米到一代大侠的成长之路，在乱世中力挽狂澜，揭开谜团。

电影式副本

副本是任何一款网游都不可缺少的一部分，也是任何一个游戏厂商费尽心思花大力气完成和宣传的一部分。然而一些游戏中越来越简单枯燥的任务剧情和苍白乏味的NPC结构，令玩家下副本的乐趣仅仅成为经验和极品这两个终极目标的附庸。更令玩家丧气的是，原本引以为傲的极品装备过不了多久就在游戏里烂大街。如果你不想浏览繁琐且意义不大的任务文本，对NPC罗哩罗嗦的讲述也感到厌烦，那么《武林群侠传Online》的电影式副本一定会让你感兴趣。





《武林群侠传Online》在副本里加入了剧情，并且是可以观赏的剧情，所有重要的主线情节都以副本形式来展现。每一次下副本就如同看一部武侠片。在副本中演绎电影剧情，在电影剧情中提高角色的能力，《武林群侠传Online》的电影式副本，相信届时会让玩家们眼前一亮。





在画面中触摸历史感

在展现中国文化底蕴上，《卧虎藏龙》走红国际上的原因，除了飞檐走壁、飘忽不定的中国功夫令老外们眼界大开外，还包括一个很重要的方面就是唯美的中国风画面。张艺谋、陈凯歌和冯小刚在他们后来的武侠电影中无一不强化了中国风的概念。《武林群侠传Online》中的中国风画面也令人眼前一亮。中国古典建筑、泼墨式的山水风格、大红大绿的鲜明色彩……其效果不逊于电影中那些令人印象深刻的华美画面。

自由式的PK

一招一式，有板有眼，每次出手都伴随一次停顿，这是早期武侠电影里的镜头；速度变快，但两招之间仍有一个休止符隔开，并且对手总能同时做出反应，就好比事先排练好一样，这是中期的武侠电影；招式不再那么分明，一切套路有如行云流水，动静间完成攻击和防守，处处显露着随心所欲，这就是现在的武侠电影。但网络游戏的战斗模式，大多数还处于武侠电影的早期阶段，这让玩家无法痛快地体验技能释放带来的流畅感。

《武林群侠传Online》具有创新的动态战斗模式，锁定即瞄准，移动中完成所有杀伤动作，角色自动面向锁定的目标，所有战斗技能都可以在快速移动中自由流畅的释放出来，战斗的自由度大大增加。《武林群侠传Online》摒弃了传统网游必须先跑动几步找到攻击目标，然后调整视角，最后才举起武器释放技能的停滞和不适感，将PK的重心转移到技能技巧和战略战术上。另一方面，在武功技能上，《武林群侠传Online》采用了大量瞬发技能，加快了战斗节奏。大量瞬发的技能让打斗场面更激烈，让PK更好看。P

武林群侠传 Online
- 制作：中华网龙 ●运营：中广网
- 游戏状态：3月7日封测
- 官方网站：http://50.catv.net



梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》中的召唤兽技能多达数十种，彼此相互关联又各具特色，由此而产生的召唤兽也是变化莫测，走血防路线，走高攻快速路线，走封印路线，都是不错的选择。当玩家达到65级时，各种极限召唤兽一个个揭开了神秘的面纱，我们该如何选择适合自己的召唤兽呢？

《梦想世界》极品召唤兽技能组合

极限封印宠

这里给大家介绍两种极限封印宠，一种是众所周知的媚笑宠，一种是极少人知道的偷袭+冲击+恐怖+连击的召唤兽。

媚笑宠：在选宠上面，资质方面必须做到体高、防高、速度高、法力高。体高、防高很容易理解，媚笑宠不具备攻击力，高体，高防保障自己的生存力。之所以将法力资质高计算在内，主要是因为媚笑宠防御是极高的，不怕物理攻击而怕法术攻击，所以法力资质高些能够减少法术伤害。不过，法力资质的优先级相对体力、防御、速度相对是要低一些。除了生存力之外便是进攻性，媚笑可以封印三回合，并且没有任何方法可以解除封印。说速度很关键，主要是因为如果比对方后出手封印，那么当回合的封印便是无效封印，等于将封印效果降低了1/3，所以速度资质对于媚笑宠而言同样至关重要。

媚笑宠的加点以魅力为主，其次是体质和敏捷，可以用1体、3魅、1敏为大概的加点方向，但是这个加点并不是固定的，大家可以根据自己召唤兽资质做相应调节。除了媚笑技能以外，还应该配置一些别的技能，比如强壮、刺甲、防御、灵敏、幸运、破魔、灵通术等技能。

媚笑宠之所以能够被列入极限召唤兽，主要是由于其封印无法解除，并且血厚防高，还带伤害反弹的刺甲，增加躲避类的灵敏，幸运，破魔等技能，无法给予媚笑宠致命一击。

无限“封印”宠

所谓无限封印宠，严格来说并不是使用法术攻击来封印对手，而是使用技能令目标陷入眩晕或防御，其技能搭配为终级连击、终级冲击、终级偷袭、恐怖为必备技能。除此之外还可以加上命中、强壮、迅捷、必杀、强力等技能中的几个。可能有的人会问，凭什么这个宠能够被我称为无限封印宠，这里就让我们来算下“封印”概率。首先恐怖是10%的几率让目标陷入防御状态，终级冲击是30%令目标陷入眩晕状态，二者一起是40%的概率令目标无法行动。终级连击是56%的概率可以追加一次攻击，那么配合上前两个技能其总概率就成了40%+40%×56%＝62.4%的几率。这个概率已经是非常高了，几乎是打3次就能令对方有2次不能攻击，更何况在第一次攻击目标的时候终级偷袭还有15%的几率使目标陷入眩晕状态当中。

选宠方面，资质能高一点，当然是都高一点的好了，按优先级来排列应该是从攻击，速度，体质，防御，法力依次递减。加点方面大致是1体、3力、1敏的加点方法，大家可以根据自己召唤兽的状态进行调整。



全攻宠

这个类型的宠是目前最受大家欢迎的宠，技能为终级连击、终级必杀、终级强力、终级偷袭、终级强壮、终级命中等能够增加召唤兽伤害的技能为主，尤其是前4个能够直接增加召唤兽攻击输出的技能。这里使用强壮技能，并不是为了让大家加体质，而是省略体质来加力量增加攻击，命中是为了保证攻击的命中率，间接的提高了攻击伤害的稳定输出。





复活宠

此类宠以鬼魂性质、神佑、吸血、再生等技能为主，也可以配合强壮、必杀、偷袭、刺甲、命中等其他一些辅助技能。无论是鬼魂+吸血+再生，还是神佑+吸血+再生，搭配其他技能，都是不错的选择。这里特别提示一点，神佑和鬼魂是冲突的，但是在特定状态下这两个技能也是可以发挥作用的，比如当对方使用驱鬼技能将召唤兽消灭时，鬼魂性质被驱除，那么此时神佑其实是能发挥作用的。

这样的极限宠还有许多种，大家可以尽情想象，尽情发挥，没有做不到的宠，只有想不到的宠。除此之外，还有一种极限宠：5技能的召唤兽。5技能的召唤兽可能许多人都不知道是怎么产生的，其实很简单，一个拥有4技能的召唤兽，在变异时有一定几率增加一个本身不可能拥有的技能，如果这个技能正好没有顶替掉以前的4个技能，那么，5技能召唤兽便由此诞生。 P

梦想世界
●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.henhaoji.com

在《天龙八部》的游戏里，存在着各种各样的Boss怪物，它们就像是种种磨难与挫折，我们只有历练过了，才会真正成长。同样的，坚韧不拔的拼搏精神也是我们要具备的。闯一闯天龙，我们要变得更强。





冒险者的天堂——《天龙八部》Boss指南

燕王墓指南

共有九重天的燕王古墓，成了《天龙八部》玩家的新去处。如同摸金校尉都想从墓穴里得到若干古玩文物一样，燕王古墓里，有的是精英级的怪物，强大的珍兽，以及无数让玩家眼花缭乱的装备、图样和新莽神符等许多珍贵的物品。

燕王墓里是类似于副本的地方，只不过这里的怪，几乎都是精英级的，消灭它们不容易，但得到的经验也会翻几番，是玩家升级与带小号的好去处。在普通的野外地图里杀怪，对组队玩家的人物级别要求颇高，相差级别太多时，低级别的人物便不可能得到很多的经验值，但在燕王墓里，这一点几乎不存在，所以经常在墓里看到一高一低两个相差甚多级别的人物在一起杀怪，赚取经验与物品。





燕王墓里的怪物掉落的东西十分精简，有几率捡到能够兑换高级装备的燕弦玉。大家还记得那些用万灵石兑换出来的御赐套装吗？燕弦玉也有类似于万灵石的作用，但燕弦玉兑换出来的装备，其属性要更多更为强大。对高级别的玩家来说，燕弦玉所换的装备明显要比万灵石的装备性能更好，它可以兑换50级以上的装备。

燕王墓每一层都有一两名Boss怪，它们的位置通常在下一层墓穴的入口处。墓穴里普通的怪物都是精英级别的，可想而知这里的Boss有多么强大了。一层的鬼剑、二层的岩魔、三层的蜘蛛王等虽然级别仅为50多级，它们的力量却远远超过更高级别的怪物。墓穴里的Boss掉落物品比别的怪更为丰富，有种类繁多的镶嵌宝石、珍兽卷轴、打孔材料、武器装备、图样等，虽然古墓里危险重重，但依然有诸多的玩家愿意当一回摸金校尉。

珍兽岛上的Boss们

玄武岛和圣兽山是玩家们较为熟知的地方了，玄武岛上的飞天猫队伍、莽牯毒蛤王等Boss级怪物大家已有了较清晰的比较。忆当年，只有护岛神兽横行，玩家只要隐身就可以避开它的攻击，后来飞天猫与大毒蛤们登陆岛上，玩家捕捉珍兽时只得更为小心谨慎。由于这些Boss掉落不少的好东西，像昂贵的珍兽群攻技能书、秘银碎片、强化精华等，所以玩家们不再刻意躲避这些怪物，而是主动迎击。

飞天猫的队伍有25、45、65三种级别，每次都是与它的小动物们成群结队的出行，因而玩家想要单独消灭它们，并不容易。再加上“小气”的飞天猫，掉落的物品总是零星几件，因而渐渐的被玩家疏远。飞天猫们只能看着玩家频频的去寻找莽牯朱蛤王，自己备受冷落，不过现在的飞天猫队伍有所改进，有几率掉落珍兽高级群攻技能书，还有夫妻技能“形影不离”，也许挑战它们的玩家会逐步的增加了。

莽牯毒蛤王和莽牯朱蛤王，都是长相奇特的巨型蛤蟆，名字只差一个字，级别却差了40级。自然的，级别仅为40的莽牯朱蛤王更容易对付些，以至于两只蛤蟆王同时出现时，关注朱蛤的玩家成群结队，对于相邻很近的毒蛤却不理不睬。这并不是玩家们欺软怕硬，而是毒蛤王的强大有目共睹。

暗藏于各门派的Boss

《天龙八部》里的门派，相当于人物的职业，玩家入了门派后，会学到更多更精细的技能，让自己变得更强大。这些门派的名称都取自历史典故，优雅大气，每个门派的所在地，景色秀丽，雕梁画栋，风格各不相同。在门派场景里，不仅有各类NPC帮助玩家学习技能，增强能力，还有各个门派所特有的门派副本，供玩家前去挑战。



每个门派副本里的怪级别并不完全相同，从23级到103级，玩家可根据自己的能力，去选择适合的门派副本，像星宿派的副本任务里，Boss秋三十娘的级别为63级，那么70级左右的玩家就可以试着对付这个大蜘蛛精了。如果是组成队伍的玩家，可以尝试挑战更高级别的Boss怪。门派副本里的Boss们，掉落门派召集令、配方食谱、染发剂、新莽神符等物品，还有几率掉落不错的珍兽技能书。这些物品可以为玩家以后的成长添砖加瓦。值得注意的是，门派副本与我们经常见到的“偷袭门派”是两回事，前者是固定了怪物的等级与数量，而后者是根据玩家队伍级别自动调整，并且必须本门派的人带队进入。

说了这么多，提及的Boss还只是凤毛麟角，想了解这些Boss也不难，只要点击游戏画面右上角的江湖指南，就会发现它那里有一份完整的Boss手册。有了它的指导，全游戏中的Boss尽在其中，为玩家的查询提供了不少的方便。P

天龙八部
●制作：搜狐 ●运营：搜狐
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

近来，总是看到有不少人为了《奇迹世界》某职业的某某配点而争论，特别是针对生命法师的技能定位。有的大概进入游戏不久，对游戏不太了解，当然其中也有深藏不露的高手级玩家路过。在此，笔者仅以菜鸟的身份解析一下生命法师的技能定位问题，希望能够抛砖引玉。

《奇迹世界》生命法师的技能定位解析

生命法师的总体定位

首先声明，任何加点都以职业定位和个人喜好为准。生命法师的技能注定了她是一个优秀的辅助师，复活、治疗、强化属性为主。

生命法师职业可细分为如下的类型：

1.野外练级型：为了更快地清怪（足够循环一圈即可）；

2.大型关卡型：为了通关（越快越好）；

3.死亡副本型：为了打赢敌方队伍（要求最全）；

4.野外混战型：为了让队友在混战中杀更多敌人（及自身保命）；

5.公会攻城型：为了全公会或联盟的胜利（也要自身保全）；

6.纯粹娱乐型：为了好玩（就是好玩）。

以上只分为大类，若加以细分的话，野外练级型，可包括野外小队战；大型关卡型，可分速刷和全清，包括血色之塔；死亡副本型，可因双方队伍职业组成不同而变化；野外混战型，可因场地及双方人数等不同而变化；公会攻城型，可因实际战争规则不同而变化；纯粹娱乐型，可根据各人喜好而随意加。

生命法师技能详析

单体复活：至少1级，野外练级1级足够，关卡型1级也勉强。死亡、混战、攻城等涉及PK的推荐10级。1级和10级的区别是复活时恢复15%的HP和MP与60%的HP和MP。

法力护盾：任何生命法师必加技能，根据不同需要可加9或10级。无论何种定位类型，新手推荐10级，老手推荐9级。9级吸收90%伤害，最多5000，也就是打5555只伤555，吸收了5000；10级吸收100%伤害，最多5500，也就是打5500完全吸收。





表面上是10级更有优势，但10级时被打只显示Block（即Miss），故无法判断对方的攻击强度，以致不能及时补盾，而9级盾被打时，比如显示伤100血，即是原来伤害1000，吸收了900。用实际的数字×10，就是没盾时的实际伤害。这样的话就方便判断对方攻击强度，以便做相应动作，如补盾或瞬移等。

速度祝福：生命法师最有价值的强化属性技能。10级能给所有队友提供持续330秒的提升24%移动速度和攻击速度，这也是所有定位类型都应该加满的技能（低等级未成型除外）。

瞬间移动：推荐所有类型生命法师小双修加20自然出1级瞬移。无论是为了快速逃离危险还是及时到受伤队友旁救治，都很好用。

冰刃术和冰封术：小双修加20自然学1级瞬移后，可考虑加5级冰刃和1级冰封，不过只限于定位于PK骚扰操作佳之高手（在不影响救治和加状态的情况下）。5级冰刃能减低单个目标28%的移动速度、36%的攻击速度，4秒冷却时间，持续时间18秒，是很可观的骚扰技能。而1级冰封，25%的冻结几率，大概只作为纯粹娱乐罢了。



战神祝福和力量祝福：双修Super Buff，奶妈所特有的祝福技能。力量祝福作用不大，而战神祝福又要求太高自然，比较鸡肋。

自然系其它攻击技能：适合奶妈加一点玩玩，也适合纯粹娱乐的非专业奶妈玩。

治愈之手、神圣之手和天使之手：10级来说治愈+440HP，神圣+470HP，耗蓝后者是前者的2倍多，在后期精智奶妈MP充足的情况下，神圣手冷却快的优势会凸显出来。天使手限于生命熟练度要求太高而未能加满，但2秒的施放时间足以致命。在实际应用中，治愈之风群加是主力，而在治风冷却的时候，危急用神圣接治愈，一般则用天使实惠。死亡竞赛必要治愈神圣满，最好天使也能满。

乾坤逆转：1级的话，复活虚弱时间太长（主要表现为复活后移动速度大幅降低）。而10级，虚弱时间大大缩短，大概与道具女神的恩惠效果相当。死亡竞赛必满10级，因为里面最容易一群人死在一堆。往后的公会战攻城战，估计会令加满的人越来越多。但此技能除了群体PK意义外毫无作用，完全可以不加。

奇迹世界
●制作：Webzen ●运营：第九城市
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://sun.the9.com

法师在任何一个网络游戏中都是很热门，也被讨论很多的职业，笔者本人也练法师，所以看了不少玩家写的法师的文章。但其中多数人都是主修火法副修冰法或主修电法副修冰法，感觉获益匪浅。但是随着这些练法很流行，本人却背道而行，主修被“遗忘”的职业——冰法。



被遗忘的职业？——谈谈《征途》里的冰法

修炼冰法的原因

笔者本人158级，一套物-87%魔防装。自身攻击大约3万多，魔防大约2万，血大约13万（全体加点，约200点精神）。笔者主修冰法，副修召唤到无敌+1，仙到双祝福。由于等级技能点不够，冰法最后未能加满，还有待以后升级中继续完善这个人物。说起来，法师的三个大系笔者都玩过，下面我就讲讲自己选择冰法的原因，首先分析一下3个系的法师有什么优势和短处。







电法：电法拥有神电、结界，由于攻击方式的变化多样，攻击力和火法差不多。坦白说，电法应该会有很大的上升空间。但是它也有一个致命的缺点，就是面对魔减的玩家，多数只有逃命的份。不能说不致命吧？

火法：火法拥有强大的破坏力，几乎公认为法师中最强的职业。面对没有魔减装的玩家，火法几乎可以稳操胜券。但现在一般来说，一个玩家的大号都会有魔减，而且一旦被人摸清了套路，火法单调的攻击方式就成了他的弱点之一。火法在现在的游戏里欺负小号和装备一般的玩家还可以，但这样也不是长久之计。

冰法：相对上面两个系，冰法看起来是最差的，但仔细分析却是其他职业的克星。这里的关键是，冰法拥有结界和浊水（可以令敌人不能活动）技能，而且有修仙的双祝福和诅咒，在PK中对其它职业是很厉害的角色。冰法的一些技能和打法被认为是无用的，比如液化技能，好多玩家认为是个鸡肋。其实角色液化的时候，可以免受敌人的第一下攻击。个人认为，这是一个非常实用的技能。

走出冰法的误区

上面已经提到，面对魔减的玩家火法和电法是很难对付，但冰法可以魔转物。很多人这样打说只有80%的攻击力，而且还要靠运气。但是只要加上仙的诅咒就可以破防，界结后先用诅咒再用魔转物，再配合法师的其他攻击，对付魔减的玩家也不是难事。但话说回来，冰法的操作相对比较麻烦，对装备的要求也比较依赖。没有好的装备和技巧在目前修炼冰法就不太现实。

浅谈冰法的PK

这里主要阐明几个技能的使用。

浊水之舞：只要对方未镶100%防冰冻的石头，那他就逃不掉了。3秒钟够打两下的了，如果还打不死，再来个结界。







冰冻结界：这个技能的优点太多了。可以洗无敌，回光，设定快捷键，很轻松就可以洗人。当你和守护、火法PK时，上来就先下冰冻结界，可以洗掉守护20%的防和20%的攻击、法师36%的魔防和20%的攻击，现在攻击和火法就没什么差距了。冰冻结界在逃跑时也很有用，遇到打不过的人也是一个冰冻结界，然后就尽情跑吧。

乾坤转移：魔攻转物攻，对付魔减。这个技能不能轻易用，在你知道对方是魔减时才能用，否则你在打非魔减时只有80%的攻击会吃亏。此技能也看运气，不过50%的转换几率算是很高了。

介绍几种遭遇战的情况：

1.遇到冰法，看装备和PK技术了，反正不要先给对方结界，会吃亏。

2.遇到和自己等级、装备差不多的仙和弓箭不要害怕，他们的防御和技能的攻击都没你高，实在不行还可以用结界对付。

3.有些人最怕遇到狂战，因为如果你不是物减，他也不是魔减，就要看谁手快了。你要是能先无敌，那胜利的就是你了。

征途	●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.ztgame.com.cn

提起海盗，大家肯定会先想到数百年前大航海时代纵横北欧的那批嗜血狂徒，他们骨子里流淌着充满战斗性、永不服输的血液。即使是北欧那冰冷的海水依然不能浇灭他们心中熊熊的烈火。而说起太空科幻网游，就不能不提到《星战前夜》了。

从北欧海盗到星际舰队
——《星战前夜》最新资料片《重生》探秘

作为世界上最大的太空科幻网游，EVE自2003年推出就立刻风靡全球，一举拿下了北美及欧洲各大权威大奖。全球在线人数最高峰超过同服4万人，付费用户数十万之巨。这两个看似风马牛不相及的事物是怎样结合在一起的呢？现在，我们就将探究北欧海盗和太空战舰背后的故事。

北欧海盗的血脉

大约1000年前，冰岛就已经是一个自由自在的国家。在冰与火的世界中，维京海盗与新教路德宗的文化深深印入了每一个冰岛人的血统之中。因此也诞生了北欧海盗时代的巨人“斯诺里·斯图鲁逊”，以及他那著名的完整记录北欧神话的巨著《散文埃达》。

历史进入了现代，三位拥有北欧海盗血统的人成立了如今广为人知的CCP Games。成立之初，CCP仅仅是一个10人不到的小公司，称其为小作坊也不为过。1999年，几乎没遇到太大障碍，他们就从风险投资商那里得到了启动游戏开发所需的不到两百万美金。凭着满腔的开发热情和上百万美元的开发资金，EVE开发项目正式启动。在卡顿博士的带领下，EVE雏形初现。凭借其独创的系统，各种富有开创性的理念，EVE已经让投资商们看到了未来。于是，EVE顺利得到了另一笔200万美元的投资款，以完善游戏并最终上市。他们在冰岛首都雷克雅未克的冰天雪地里创造出了在线游戏界的里程碑——《星战前夜》。

2003年年初，全球网络游戏市场开始升温，许多公司都想进入其中分得一杯羹。怀揣着EVE这个未经打磨的原钻，CCP也在其中不断寻找着机会。不久，CCP与全美最大娱乐媒体出版集团Simon&Schuster签下了EVE的全球代理合同。大作加上大公司，EVE的成功似乎已经指日可待了。好比童话故事的结尾，“王子和公主从此过着快乐的生活”。

从《启示录》到《重生》

转眼时间到了2006年6月，EVE正式登陆中国，这支来自北欧的“太空舰队”以其令人难以相信的游戏画面、丰富的游戏系统，折服了亚洲的太空科幻爱好者们。在中国度过了1年适应期之后，EVE在2008年走上了平稳发展的良好道路。自从资料片《启示录Ⅱ》在中国更新之后，人数开始呈现平稳上升的态势，宇宙越来越热闹了。

2008年，EVE最新资料片《重生》即将接替《启示录Ⅱ》，为广大太空科幻迷带来不可思议的新游戏体验，《重生》中最大的更新特色莫过于DX10级别的Trinity Ⅱ图像引擎的更替。自2003年推出以来，EVE的游戏图形引擎已经经过了玩家4年的考验，虽然现有这套Trinity图形引擎依旧称职，但对于始终站在游戏视觉享受最前沿的EVE来说还是略显老旧。

时间倒退至2006年，一支由100多位程序设计师与美术设计师组成的“Trinity Ⅱ”团队正式建立。他们花费了1年的时间重绘了游戏中所有物体的贴图，重写了Trinity引擎所有的代码，以便2008年的我们能够以中等的主流配置PC流畅运行游戏。经过这支专业团队长达2年的努力工作，现在玩家可以直观的从《重生》的游戏截图中看出游戏画面的惊人变化，不过若玩家能进入EVE亲身体验这浩瀚宇宙的变化的话，那么那前所未有的视觉震撼将深深烙印进每个人心里。

自2004年第一部资料片《出埃及记》公布以来，《星战前夜》共经历了《冷战》《红月升起》《启示录》、《启示录Ⅱ》5部资料片的扩充。现在，第六部资料片《重生》将在2008年第二季度，携带美轮美奂的DX10全新图形引擎登场。功能各异、威力强大，足以改变战局的大量新舰船与贯穿各背景故事主线、支线的全新代理人任务，再加上针对以往各种游戏设置进行人性化的修改等一系列激动人心的更新，将颠覆我们以往的游戏经历。

星战前夜
●制作：CCP Games ●运营：光通通信
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://eve.gtgame.com.cn

相信在网游中奋战了多年的玩家都有同样的经历：由于玩游戏的女孩子实在太少，所以在游戏中常常“只见兄弟义气，难寻儿女情长”，砍人打架的事情常有，而风花雪月的浪漫情事，则更是难寻。因此，网游中的MM们通常都是众星捧月的天使，只能远观，而难以亲近。在《生肖传说》中，则有可能改变你的这种看法。



MM的最爱
——《生肖传说》中的仙履奇缘

如果你希望交到更多的知心朋友，如果你想在网络游戏中寻找到懂得欣赏你的“红颜知己”， 如果你不想再为了迁就女友而陪她一起玩一些无聊的休闲类小游戏，如果你憧憬着“仙履奇缘”般的浪漫爱情，那么可以试试《生肖传说》。

游戏设计上向女玩家靠拢

女玩家少，很早以前就是MMORPG玩家的一块心病。有玩家专门为此做过统计：在传统武侠或奇幻类题材的网游中，女玩家的比例低于10%。Q版回合制网游的情况要好一点，但是女玩家比例也不到30%，男女比例还不足2比1。由此可见，在MMORPG中的男女比例已经严重失衡，没有了“风花雪月”的“儿女情长”，网游的乐趣自然也失色不少，许多人为之感觉越来越索然无味。





最近崛起的视频Q版回合制网游——《生肖传说》却声称自称是一个例外。根据官方统计，在《生肖传说》中的女玩家比例是在目前正在运营的所有角色扮演类网游中名列前茅，高达51.2%。虽然这个数字令人不敢相信，不过简单的操作、清新靓丽的画面风格、Q版可爱的游戏角色、丰富的宠物系统、回合制等这些特色，都是女孩子们喜欢的调调。

众所周知，国产网游在游戏画面上一直都多为人诟病，而由“金酷游戏”制作的《生肖传说》则在画面上下了很多功夫。无论是养眼的24个可选人物，还是精致唯美、又不乏中国风格的背景画面，以及炫酷无比的技能效果，都给人眼前一亮的感觉。

视频聊天、星座命运、速配助你找到姻缘

东方的“十二生肖”以及西方的“十二星座”总是带着几许神秘色彩，生肖之间的契合相配，星座之间的相互吸引，都让人们对姻缘和命运怀有几分将信将疑的好奇。那么，你相信星座的预言、生肖的契合、一见钟情的浪漫吗？如果你相信的话，那么《生肖传说》中的一些系统设定肯定会是你所喜欢的。

网络游戏最大的乐趣就在于玩家与玩家之间的互动。在《生肖传说》的世界里，回合制的游戏方式让玩家与玩家之间的联系变得更加紧密，而师徒系统、婚姻系统、结拜系统等一系列有趣的设定也大大加强了玩家间的交流，使得玩家可以更容易找到趣味相投的朋友和两情相悦的有缘人。在继《魔界》之后，这款游戏也实现了“视频聊天”功能，从而让玩家间的交流变得更加便利。两颗孤单的心，在视频画面中可以进一步相互靠近……

如果你觉得命运太过玄妙而有些靠不住，所以不愿意被动等待的话，那么《生肖传说》还为你提供了主动出击、把握住自己缘分的机会——速配系统，为你和他（她）妙点鸳鸯谱，给你们一个在一起的理由。在《生肖传说》中，当玩家达到一定等级时，系统就会提示玩家去指定NPC处进行登记。当玩家登记完后，就会被记录在姻缘册上。如果有玩家提出速配申请，姻缘册就会推荐出与所提要求最相符合的另一玩家。然后，一段浪漫的爱情故事就此写下序曲，中间的过程与结局，就要靠男女主人公自己书写了……



《生肖传说》这款以中国家喻户晓的生肖文化传说为游戏背景蓝本的回合制网游，让情侣并肩作战的梦想变得触手可及，也为广大希望找到自己宿命姻缘的年轻男女提供了一个的舞台，让你有可能在轻松有趣的游戏中，找到你的七世情缘。

生肖传说
- 制作：金酷游戏 ●运营：鸿利数码
- 游戏状态：2007年11月18日封测
- 官方网站：http://www.12ha.com

当玄幻爱上武侠
——《武林擂Ⅱ》特色系统一览

制作：掌上明珠
资费标准：永久免费
适用机型：索尼爱立信、摩托罗拉、诺基亚等主流品牌Java机型
手机登录：http://502.pipgame.com
官方网站：http://www.pipgame.com

《武林擂Ⅱ》是北京掌上明珠信息技术有限公司历时两年、巨资打造的手机网游。这款游戏已于2007年12月20日公测，并荣获某网站评选的2007“手机网络游戏最受玩家期待奖”。《武林擂Ⅱ》在背景题材上，将玄幻、武侠两大亮点元素结合，演绎人、神、魔三界力量的恩怨纠葛；在视觉画面上，人物造型清丽俊美，服装道具古香古色，地图画卷以土黄色为主色调，于沧桑厚重中显博大恢宏。

治世者的家园——掌中世界

掌中世界是一个通往世界各地的交通工具，具有高度的集成性和强烈的掌控世界的效果，是目前手机网游中最优秀的地图索引系统之一。主要包含两大部分：上半部分是入世通道，从这里可以通往游戏的各个关卡，随着玩家等级的增加，新的游戏关卡将顺次出现；下半部分是主城区域，从这里可以直接通往主城的广场、贸易区、擂台、修炼所、通道等任意区域。

随时随地升级——龙盘修炼

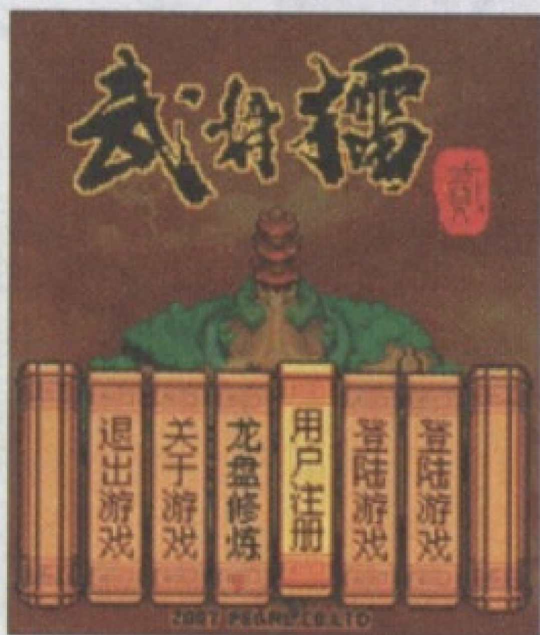
龙盘修炼是一个相对独立的练功系统，其游戏模式有点类似于历史悠久的赌博小游戏，就是通过轮盘的周期性转动来随机获取或损失金币、装备、经验、血点等游戏要素，每盘游戏时间为8～10秒，三五分钟里能玩好几轮。该功能属性从专业技术上讲容量小，因而特别适合使用低端手机的玩家用户，从游戏效果上不必打怪也能升级，因此特别适合玩家在等车、排队、吃饭等零散时间里使用。

百般武艺闯江湖——五位装置技能系统

玩家将通过技能饱览江湖上的各种武艺。五位技能装置系统中，主武艺为玩家最想修炼的武艺，辅武艺为配合主武艺使用的第二套武艺，反击技为玩家受攻击后自动作出的反击行为，被动技为无需使用、自动发挥持久效果的技能，点穴技为预测对手行动、循破绽伺机出招的技能。玩家只需在“技能装备界面”中把心仪的技能装备在身，即可在战斗中使用。

方便贴心——三模式聊天系统

三模式聊天系统将带给玩家贴心的聊天体验，星号键操作实现模式循环切换，简单方便。玩家登录游戏后，屏幕下方将出现两行半透明聊天栏目，即已进入标准化聊天模式，聊天字幕将随时随地滚动更新，不同频道对话内容将分层设色区别显示。标准模式中轻按一次星号键，两行半透明聊天栏将会切换为最小化模式，变成一道亮线，停靠在经验条上方。这实际上是一个小型聊天室，玩家可浏览大量聊天内容。P



同居情缘
——《幻想i时代》最新资料片简介

制作：掌上明珠
资费标准：11级之前免费体验，优惠月卡（15元）
适用机型：索尼爱立信、摩托罗拉、诺基亚等主流品牌Java机型
手机登录：http://wap.pipfit.cn
官方网站：http://www.pipfit.com

《幻想i时代》为掌上明珠2006年推出的手机网游。游戏地图采用2.5D精细地图和2D广阔地图共用的方式，达到精致城镇与开阔地域的结合，辅以组队、任务、战斗、装备、宠物、生活技能、交易和聊天等八大游戏系统设置，游戏玩家将由此充分体验到极品手机网络游戏所带来的巅峰乐趣。2007年12月25日，《幻想i时代》最新资料片“同居情缘”上市。



唯美实用的房屋系统

开放功能丰富、温馨友善的房屋系统功能。精心设计多种档次户型：从简约独居到温馨家园，从豪华套房到复式豪宅再到家族城堡，第一等级住房免费购买；多种精美绝伦的家具可供挑选。

轻松升级的泡澡系统



开放奖励丰厚的泡澡系统。温暖的海水，蜿蜒的海岸，棕榈树点缀着美丽的沙滩，在五颜六色的遮阳伞下和远方的朋友谈天说地……只要身上拥有大众浴场券，还可拿到经验奖励。

奖励丰厚的答题系统

免费答题系统每天两个时段开放，在瓦伊特森林南部大众海滨浴场区域都将有智慧水晶灼灼闪耀。触摸智慧水晶即可参与幻想免费答题拿奖励，题目形式为选择题，按选项对应数字键即可完成答题，角色级别越高，可答的题目越多，答对的题目越多，所获得经验和金钱奖励就越多。

无处不在的排行榜系统

开放形式多样的排行榜系统，具体包括公会热度榜、公会在线人数榜、公会当前在线人数榜、恶人榜、打怪宅人榜、家园人气榜、家园财富榜和家园交流榜等。P



头牌新闻

《封神榜2》正式内测，金山主打神话牌

■ 本刊记者 大漠小虾

2月28日，金山软件在北京总部召开媒体见面会，正式宣布其2008年的开年之作、神话战争题材的大型网游《封神榜2》定于3月6日启动不删档内测，并发放2万个限量绝版内测号。



烈火的开发人员正在紧张工作

本次媒体见面会的安排十分丰富，金山首先向大家开放了烈火工作室和铁血工作室的工作区。媒体代表进行参观后，烈火工作室技术总监刘豫军介绍了《封神榜2》的主要特色。随后，金山高级副总裁邹涛介绍了《封神榜2》的运营情况以及金山网游在2008年度的发展大计。

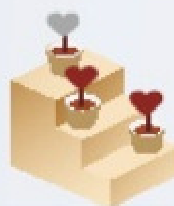


金山高级副总裁邹涛正在介绍2008年的战略

刘豫军介绍说，《封神榜2》是金山2008年的第一款新作。游戏由《封神榜》的原班人马历时3年精心制作，并邀请有“亚洲画神”之称的郑问担任美术指导，在画面风格上力图达到2D游戏的最好水平。同时，《封神榜2》有“一个主题，三大创举”。一个主题是指《封神榜2》从研发之初就定位于“正宗中华神话”的目标，试图把中国化、民族化作为研发的核心主题和出发点，在神话和玄幻的风格上将会比前作有更大的突破。三大创举是指《封神榜2》的3个主要特色，即万人国战：大型战斗发生在服务器之间，每台服务器都占据着各自的领土，各方势力可以围绕每一块领土展开争夺。信用机制：相比传统的“先买卡后消费”的道具付费模式，《封神榜2》提倡“先试后买”。玩家可免费试用道具，满意后再付费。玩家在具有一定信用时购买道具，可以暂时透支自己的游戏货币。雇佣机制：向游戏代练宣战，玩家可以有条件地雇佣已下线的玩家自动为其战斗。

邹涛在会上强调，金山将在2008年推出五六款大型网络游戏。而采取的策略是集中优势兵力专心打赢三大战役，也就是《封神榜2》《剑侠世界》《剑侠情缘网络版3》3款重点作品。目前随着《封神榜2》的正式推出，金山内部正进行优化组合，在开发和运营两方面为重点产品的宣传和运营打好基础。

会后记者试玩了游戏，并与《封神榜2》的主创人员进行了交流。刘豫军向记者介绍了雇佣机制的详情。他认为，这种机制对雇佣和被雇佣的双方都有益处，甚至玩家自己的小号也可以雇佣大号，这样设计的结果可以有效地打击代练者。P



晶合热点

国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台出成果

2008年2月29日，作为国内第一个视频游戏孵化项目，“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”日前在成都宣布，年内将面向全球推出由微软游戏技术平台中国团队制作的首款游戏——《疯狂老鼠》。“微软游戏技术平台”是由四川省文化厅、成都市文化局、成都市高新区管委会、四川华创天府数字技术有限公司与微软（中国）有限公司在成都共同创办的游戏开发机构。在2006年9月举行的“微软游戏技术平台”创意大赛中，来自全国的15家公司提交了25个游戏创意，最终有7家企业的9个游戏创意胜出，入驻“微软游戏技术平台”进行开发。目前，上海灵禅信息技术有限公司开发的《疯狂老鼠》已经达到了国际市场发行的要求，正在进行正式发布前的修订和技术认证工作，将通过微软的Xbox 360在线服务平台Xbox Live ARCADE供玩家下载。这标志着中国视频游戏软件开发工作迈上了一个新的台阶。四川省文化厅的窦维平副厅长，对该项目的实施及已经取得的成果给与充分肯定。他希望能够进一步加强与微软公司的合作，并将这方面的合作逐步扩大到更广泛的领域。上海灵禅信息技术有限公司的发言人也表示，《疯狂老鼠》在Xbox Live平台的发布也让开发团队深受鼓舞，希望能进一步拓展海外市场。目前，“微软游戏技术平台”第二阶段的创意大赛已经全面启动，有近20家游戏开发企业提交了新的游戏创意。



四川省文化厅的领导在回答记者提问

久游网公布G-Town社区

久游网近日宣布，由久游网投入数千万人民币并耗时近2年半自主研发的次世代互动娱乐虚拟社区G-Town（简称久游GT或吉堂）首期研发已接近尾声，并正式发布久游网首页及久游GT官网也自发布当日起改版开通。久游GT将首先在国内进行试运营，并通过用户反馈进行进一步的完善后，提供给

所有久游网的注册用户。久游GT拥有三大特色内容。一、娱乐嘉年华，同城大都会：用户将可以一站式体验到久游网的全部娱乐内容，并能在久游网已接入久游GT的任意一款网络游戏中邀请社区用户同玩一个游戏。今后，久游网所有对应久游GT的新网游也将通过久游GT发布补丁和更新，而不再单独发布客户端。二、模拟城市，模拟人生：和现实世界一样，玩家可以在这里获得更多显示个人成就和能力的物品。你可以在久游GT中创业，赢取财富。三、共建世界，分享未来：久游GT的世界中，每个主题同城都市均由玩家建设。玩家、圈子、公会，均可拥有各种造型和功能的地盘与建筑，商圈、民居、娱乐会所均由玩家自由编辑、建造。



G-Town的概念图，人物和建筑的风格都是大家所熟悉的

Intel收购Offset Software

在我们目前见到的画面惊人的游戏引擎中，除了Epic的“虚幻引擎3”，还有就是Crytek的“Cryengine 2”。实际上还有一家公司也曾经宣布过自己有画面惊人的游戏引擎，并在当时引起了不小的争论，它就是Offset Software。目前，在Offset Software公司的官方主页上，已经正式公布了他们已被Intel收购的消息。2005年左右，Offset Software曾公布过他们独自研发的“Offset Engine”引擎。在当时不但光影效果惊人，再加上支持图形化的使用界面、64位HDR光影特性以及其他先进技术，确实营造出了不错的效果。而且通过“Offset Engine”非常直观化的操作界面，使用者不需要掌握复杂的程序语言，仅需鼠标就可以开启多种特效，使得游戏开发过程变得异常简便。据悉，Intel收购Offset Software极有可能是为了强化其自身的3D技术，以期提高将来Intel整合芯片组的游戏性能。



Activision Blizzard合并遭投资者起诉

近日，有投资者起诉了Activision公司，理由是该公司管理层与Vivendi集团旗下暴雪合并的交易并非最佳选择，有损股东权益。去年12月，法国Vivendi集团宣布通过收购股份的方式控股Activision，从而创造一家全球最大规模的游戏公司“Activision Blizzard”，其中Vivendi控股52%。Wayne County Employees' Retirement System向特拉华州衡平法院提起诉讼称，Activision的这笔交易会严重降低加州圣莫尼卡股东的地位，使之成为“尴尬的少数者”“无法认清自己手中股票的真正价值”。Activision发言人尚未就此发表评论。有趣的是，正是这家Wayne County Employees' Retirement System还在不久前起诉了雅虎，理由却是雅虎不肯把自己卖给微软。





晶合新作

《宠物森林》首次测试启动

久游网自主研发的创新型3D回合制网游《宠物森林》，3月6日已经正式启动了技术性限时测试。《宠物森林》以独有的冒险竞技系统和庞大的宠物养成体系为框架，结合各种贴心的设计，伴随玩家成长，浪漫、温馨、可爱和轻松是游戏的主题。《宠物森林》集宠物养成、卡片收集、合作冒险以及模拟经营等特色于一身，力争让所有玩家在游戏中都能找到属于自己的游戏乐趣。



《宠物森林》仍然以可爱的风格为卖点

Webgame闪游《乐土》出道

由乐升科技开发的Webgame《乐土》，是一款基于Flash技术底层开发的全新形态网页游戏。不受网络资源限制，不需下载客户端，玩家只需点开IE地址、注册账号便可直接进入游戏进行体验。这款由乐升历时一年之久开发、为玩家呈现的游戏作品，并不是一款“中规中矩”的网页游戏，它会用“闪游”的概念来俘获玩家。“闪游”代表着速度，让玩家在有限的时间内体会到更多的精彩游戏内容。“闪游”代表了用先进的Flash技术开发的网络游戏，有着更丰富的表现力。



《模拟人生2——休闲时光》资料片已上市

美国艺电近日宣布，《模拟人生》最新资料片《模拟人生2——休闲时光》已在北美及欧洲上市。该资料片将为游戏者操控的市民，提供丰富多彩的活动、爱好及新鲜有趣的职业生涯。市民的兴趣爱好包括体育、音乐和舞蹈、艺术和工艺品、科学、还有电影和文学，所有这些都等待着市民自己去发现、去追求，同时这些新增的兴趣爱好还将为游戏故事提供绝佳的素材。英国流行新星娜塔莎·拜丁菲尔德（Natasha Bedingfield）为《模拟人生2——休闲时光》献上了她的新近主打歌曲“Pocketful of Sunshine”，而演唱用语则是



模拟人生世界中的通用语——市民语。游戏的配乐中还包括一系列来自其他国家和地区（包括自斯堪的纳维亚、欧洲以及美国）的乐队及歌星的作品。

而EA另一款原创新作也即将上市，那就是动作类型的游戏《死亡空间》（Dead Space）。游戏的背景设定在外星空间站，而主角则是一名维修工程师。目前开发中的游戏对应X360和PS3（公布时对应PC，但估计会推迟），将在2008年10月31日，也就是万圣节发售。



晶合人物

真人劳拉



这是一张《古墓丽影》历代真人模特的合影。不过从《古墓丽影》一代开始我就始终不明白，为什么一个女历史学家，会成为一个背着双枪、像蜘蛛侠一样四处乱跳的怪人？不过，好在照片里的几位代言人，起码看起来还能和一个贵族出身的英国女子拉上点关系。而电影里扮演劳拉的安吉丽娜·朱莉女士简直就有点不靠谱了——撅着一张厚嘴唇，长着黑头发，撇着嘴角一副打手相，实在和游戏设定中考古世家出身的劳拉相去甚远。



晶合声音

“将来人们将会通过语音口令的方式进行网络搜索，而不是通过敲击键盘。”

——比尔·盖茨



在卡内基梅隆大学举行的一次演讲中，盖茨说了上面的话。他认为键盘的重要性将会变得越来越小，将来人们将会采用语音口令以及触屏的方式与电脑进行“交流”，键盘将失去存在的意义。盖茨还表示：“随着科学分支的不断增加，将来的软件必须越来越先进，所需要的数据库将更大更复杂。”



晶合快评

也谈发布会

■本刊记者 生铁



每年都会参加无数个新闻发布会。特别是2004年到2006年期间，网络游戏成了很多人眼里新的“商机”，凡是有能力、有机会代理或者开发网络游戏的企业，都要进来淌个混水。正式宣布推出游戏的时候，好歹要开个新闻发布会。请一些行业领导、拨点款子给媒体准备车马费，然后在台上搞点不伦不类的节目——什么舞狮子啊、Cosplay啊、川剧变脸啊、请个老迟到或者干脆不能赶到的明星到现场啊、露肚皮显大腿的小姑娘喷点干冰跳个热舞啊……参加这类发布会的机会多了，一听见有发布会我都觉得头皮发麻。时间久了，完全记不得是哪个公司开了哪个发布会。因为都是随便找个宾馆的会议厅，随便摆点花篮和易拉宝，随便找个投影仪填鸭式地把自己的产品介绍一遍，就算结束了。

几年下来，大概也就是网易和盛大召开的一两次发布会，还能给人留下点印象。

相比起来，笔者参加过的几次国外游戏企业的发布会，却每次都历历在目。EA曾在香港蓝桂坊一间酒吧里召开过一新产品发布会，他们将酒吧从里到外的墙壁上都贴上印有EA公司标识的墙纸，甚至包括酒吧的柜台也是如此。在这样一个环境中摆上试玩机，让记者尝试了解和熟悉公司的作品，并且有制作人在一旁随时准备回答记者的提问——起码现场留给人一种诚恳的印象，抵消了你对某些“大公司式的”游戏作品所留下的不良印象。而微软在2007年E3期间举办的一系列发布会，以绿色和白色作为总体视觉基调，完整体现出品牌的宣传感受。



大到产品展示室的布置、发布会现场的灯光和背投，小到采访室的枕头靠、坐垫，统一的色调搭配无不体现出微软成熟的商业意识

当然，公司的整体实力关系到一个发布会的资金投入，而这也正是发布会能否办好的一个主要因素。但是，意识也很重要。我相信，国内的一些公司就是花了和EA、微软同样的钱，也搞不出同样的发布会效果。他们只会把钱花在请更多的肚皮舞女、更大牌的明星、更重要的领导以及做更多不着边际的事情上。

泰伯利亚
Tiberium

第一人称战略射击	制作：EA	上市日期：未知
	发行：EA	推荐度：★★★★

■ 北京 黑色圣石

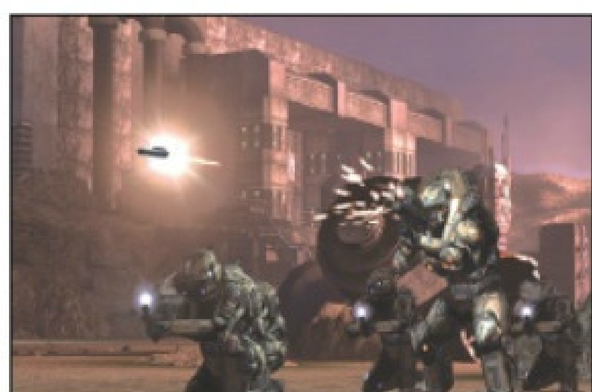
游戏的宣传海报看起来很有气势

“泰伯利亚”——这种矿石的名字一直与《命令与征服》系列游戏紧密相连，即使是在不重视游戏设定背景的中国，90%的玩家还是能够在《命令与征服2——泰伯利亚之日》发售后，将这个名词与游戏中他们所熟悉的绿色晶体矿联系起来。在《命令与征服》系列的最新作品《命令与征服3——泰伯利亚之战》中，“泰伯利亚”这种矿物更是被提升到了整个系列的战争源头、唯一目标和背景核心的地步。在这个背景下，EA公布一款以泰伯利亚为名、讲述这种神秘晶体，以及它给地球和人类带来的影响的作品也就显得顺理成章了。唯一令玩家们意外的是，这部最新作品的游戏类型并不是《命令与征服》系列传统的即时战略，而是全新的“第一人称战略射击”。

全新的游戏模式

游戏既不是常见的“第一人称射击”，又不是传统的“即时战略”，《泰伯利亚》选择了一种前所未有的“第一人称战略射击”游戏模式。在游戏中，玩家可以像普通第一人称射击游戏那样操作自己的人物移动射击，依靠枪法和各种先进武器对付敌人。和《命令与征服》系列中的另一款射击类游戏《变节者》类似，玩家能随着攻关过程的深入不断获得各种新型武器，操纵场景中的机枪、炮台等，甚至引导威力强大的卫星离子炮轰击敌人的基地。

而另一方面，在《泰伯利亚》中，玩家还能随时随地选择并控制自己属下的部队。与大多数第一人称射击游戏中仅能控制少量队友不同的是，《泰伯利亚》中玩家指挥的部队规模更接近一支完整的军队。在游戏中玩家甚至可以进入战略地图，远程控制视野外的己方部队向指定位置的敌人发动进攻。换句话说，指挥大部队正面佯攻，然后从敌军背后空降特种兵埋炸药这种《命令与征服》中常见的战术，如今同样可以在《泰伯利亚》中实现。


玩家装备的是这种可以发射不同类型弹药的多用武器


玩家在游戏中的主要对手就是思金人的武装力量

丰富的单位与装备

作为一款打着《命令与征服》招牌的第一人称射击游戏，《泰伯利亚》游戏中的单位和装备设计，能否体现出《命令与征服》特色？这对游戏能否取得成功至关重要，而目前看来开发工作室显然不打算让我们失望。根据目前已经公布的消息，玩家指挥的部队中将会包括《命令与征服3》中GDI方的标志性武器“泰坦”重装机甲、奥卡战机以及标准的GDI步兵等部队。而在武器装备方面，玩家将装备一套被称作GD-10的多功能武器。该武器可以在磁轨步枪、MLS多弹头制导导弹发射器模式、榴弹发射器和远程狙击能量炮等多种模式之间任意切换。这一设计与去年Crytek开发的《Crysis》中主角的武器如出一辙。


奥卡战机是GDI的标准空中打击部队

无限扩展的“泰伯利亚”世界


GDI精锐步兵和轻型机甲

既然以《泰伯利亚》为名，可以想象本作的核心就是《命令与征服》中世界灾难的来源——泰伯利亚晶矿了。在该系列最新作《命令与征服3——泰伯利亚之战》中，与泰伯利亚晶矿存在神秘联系的异形生物思金人开始侵略地球。尽管它们在游戏结尾被人类击败，却并没有被彻底消灭，而本作就发生在与思金人决战的10年后。玩家会扮演GDI特种部队R.A.I.D.的战地指挥官Vega，指挥他的部队进入泰伯利亚晶矿污染最严重的地中海盆地，探索思金人10年前战败时在那里留下的神秘巨大建筑，调查泰伯利亚晶矿与思金人以及GDI和NOD多年恩怨幕后隐藏的故事。更多的游戏背景我们还不得而知，但可以肯定的是，《命令与征服》系列的剧情故事和泰伯利亚世界这一庞大背景设定，将会随着《泰伯利亚》故事的展开而进一步得到拓展。P


在第一人称视角下指挥大规模战斗


主角形象颇为威猛

没有"5"，没有副标题，只有真实世界规则的《鬼屋魔影》

■晶合实验室 MerlinPinkstaff

当Atari和Eden Games公布它的时候，一切看起来都是那么美妙——新式样的谜题、与环境的高度互动以及令人惊叹的光源。两年时间已经过去了，Eden Games看上去还在埋头苦干。我们可以确定的是，他们只做了两件事：一是去掉了那个叫做"濒死调查"（Near Death Investigation）的副标题，这不但更突出主题，而且与1991年的经典原作用了同一个名字；另外一件事很惊人，借着2008年游戏开发者大会的契机，Eden Games公布了一些《鬼屋魔影》的试玩与技术演示影像，这让我们看到觉得它不断的跳票毕竟物有所值。

就像两年前一样，我们仍对剧情知之甚少。

对故事的了解，目前还是通过两段影像：一是一部以纽约中央公园为主题的视频，可以看到整个游戏的环境十分开放；另外一段影像是游戏最早公开的预告片，其中的游戏主角似乎正被一些可怕的怪物追逐，看起来很符合濒死的意境。



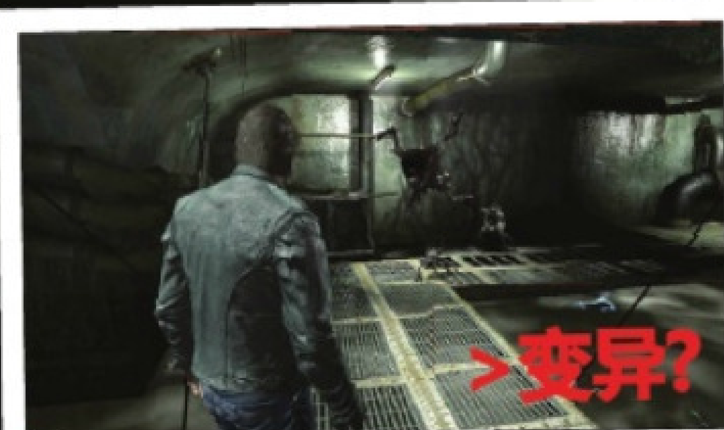
主角依旧是万年不变的Edward Carnby，没有迹象表明，他前作的搭档Aline Cedrac会出现在游戏里，基本上这是场独角戏



游戏中的中央公园，我们能从场景中看到许多塌陷的区域，就像你在寂静岭看到的那样，难道Edward也在一场噩梦中?

游戏的结构是"剧集式"的，你甚至可以快进。

事实上，很多人打算尝试"剧集式"地发布游戏，就像你每周看到一集美剧一样，每隔几个月就能玩到一款游戏的新篇章。但这样实施起来的难度也不小，只有最新的冒险游戏《山姆和马克斯》在这样做。《鬼屋魔影》里面也有类似的点子，但这会让你感觉是在看一部美剧的DVD。游戏采用了章节式的故事叙述，据说完成一章的时间是30分钟左右，每个阶段的最后会有总结性的剧情回放，甚至会有某种程度上的"下集预告"；到了下一部分的开始，你还可能看到"前情提要"。更玄的是，前不久开发人员还透露，游戏将允许玩家跳过他们感觉实在太难的部分，就像看DVD时"跳到下一章"一样。玩家可以轻易这样做，但必须付出"一些代价"。



除了人类敌人，可以看到很多像是老鼠或蝙蝠的奇怪生物，还有很多下水道里的怪物看起来很像《半条命2》里的"同行"



中央公园预告片中一幕：镜头拉近，公园长椅上的一对恋人变得如此恐怖，这将是Edward要面对的敌人吗?



Nour Polloni，制作人会告诉我们什么?

关于"濒死调查"：很抱歉，这是内部流传的一个项目标题。你们也看到了，现在游戏的名字很简洁，其实它从来就叫那个名字。

关于"ALONE"：是的，Edward Carnby的大部分旅程都会十分的"ALONE"，他只有靠自己的聪明才智打出一片天。但这不代表整个游戏里就他一个人，比如，一个叫做Sarah的女孩总会在紧要关头给他帮助，而她对游戏的剧情也有决定性作用。


Nour Polloni是这款看起来极为前卫的游戏的制作人，他并没有什么显赫的游戏圈经历，但谁知道以后就不会呢?

关于中央公园：游戏会从这里开始，也会从这里结束。如果你真的来过这里，你会明白我的意思，你会在公园里穿越湖滨、树林、地铁站或是博物馆，一点也不会单调。但是我们总会弄点不一样的场景来调节一下气氛。如果你听过公园地下存在古代地道的传说，那么你可以猜到点什么。

关于"剧集式"冒险：我们的开发人员为这款游戏工作时，经常聚在一起看《24小时》或《迷失》这样的连续剧，然后互相讨论个不停。我们意识到可以学习电视的技巧，让玩家为这个游戏上瘾。欲罢不能。我们尝试着按照这种周期性结构安排游戏的内容——这意味着每一"集"里必须有它的主题，有人物关系的发展，有剧情的转折和高潮。



纽约中央公园是著名的旅游胜地，建成于19世纪50年代，坐落在摩天大楼耸立的曼哈顿正中，占地843英亩，是纽约最大的都市公园

鬼屋魔影
Alone in the Dark

游戏类型：动作冒险
制作：Eden Games　**发行：**Atari
上市日期：2008年6月
推荐度：★★★★☆

最新试玩：Havok 4.5引擎的华丽表现

已经有部分国外媒体率先体验到了《鬼屋魔影》的前几个关卡。简要地说说几个令人印象深刻的地方吧！

Havok 4.5的威力。Havok公司在去年的游戏开发者大会上展出了他们面向次世代游戏的开发引擎——Havok 4.5，正是它在创造新的《鬼屋魔影》。这个引擎最大的特色就是人与环境的高度互动。我们已经在一些游戏演示中看到了这一点。比如，你可以随便搬起什么把锁住的门砸个稀巴烂。《鬼屋魔影》的试玩从中央公园的下水道开始，在幽暗的环境里你可以把坑道中的日光灯拆下来照明，也可以将一把椅子拆了，做成攻击武器或是火把。



用灭火器可以轻易地把脆弱的木头门打成碎片，而不需要你去找钥匙

行动的方式。下水道里布满了老鼠以及不明的爬行动物，它们不会主动攻击你，但你可以用它们练练身手。你有两个选择，可以直接用枪干掉它们，也可以试着组合各种道具来攻击，后者显然更有意思。

血的味道。整个游戏界面上没有明确的生命值指示，但你可以通过主角的行为和外貌来判断他是否还能撑得下去——比如，通过他衣服上渗出的血。有些怪物会闻到血的味道，在整个关卡中都会不知疲倦地追踪Edward。



这个俯瞰中央公园的场景就是游戏结束的地方？选这里至少有足够的气势

真实世界规则，你将看到互动的极端开放性！

在早期的预告片中已经可以看到主角和环境的大量互动，那已经不局限于搬起一把椅子砸死一个敌人。现在，我们将看到更激动人心的细节。

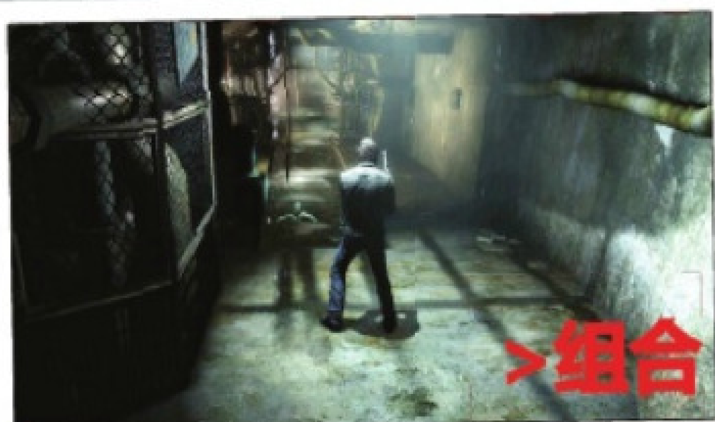


Edward举枪时的样子活像《生化危机4》里的Leon，其实你基本上看不出分别，《鬼屋魔影》中可以方便地切到主视角



《生化危机4》里的商人敞开大衣，怀里什么宝贝都有。Edward也是一样，一路捡到什么都可以存在这里，其中很多道具可以组合

通过道具的组合，你可以发现许多类似真实世界的生存法则，不要轻易说游戏中做不到——这取决于你是否想得到这样的点子。

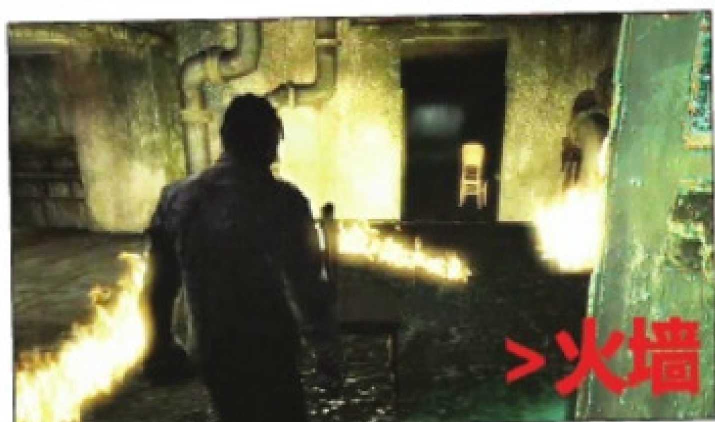


手枪与手电筒组合，就可以一边持枪一边照明；燃烧瓶和打火机组合，能够出现什么效果呢？



一片漆黑中，用双面胶带把闪光棒粘起来，扔到天花板上，闪光棒就会粘在那里，变成临时的“路灯”

在演示画面中，你可以感觉到火的妙用。用最基本的道具可以组合出许多种行动方案。还有一些其他的组合，其中有一些看起来很复杂……



把易燃液体洒在地上，用打火机点燃就形成了一道火墙，看起来，这是一个不错的防御态势



你可以把燃烧瓶掷向远处，然后顺手用手枪打爆它，效果会十分华丽……但看起来枪法并不怎么好掌握



尖刀看起来，可以划开任何脆弱的物品，比如说血袋或是塑料瓶，把它们投掷出去会在地上留下血或燃料的痕迹



这么壮观的爆炸效果，需要在菜单界面进行复杂一些的操作，关键是要人工制造一条引信，实现远距离引爆

从试玩版来看，Eden Games把一切都做得很棒。当然，你只是在按照开发者的意图进行游戏——我想说的是，游戏在多大程度上具有自由度可能会让游戏性变得很不一样。如果你只能被限定在同一条路线上，那么探索的气氛就要大打折扣。而一旦游戏被设计得过于开放，你又可能茫然而不知要领。

不管怎么样，到今年夏天你会玩到这款很酷的游戏。Atari会首先在PC和Xbox 360平台上将它隆重推出 P

质量效应 MASS EFFECT

角色扮演	制作：Bioware	上市日期：2008年5月
	发行：Mircosoft	推荐度：★★★★

■ 北京 PALIN

新的传说正在继续

“有人说RPG已经死了……相信未来，新的传说正在继续！”

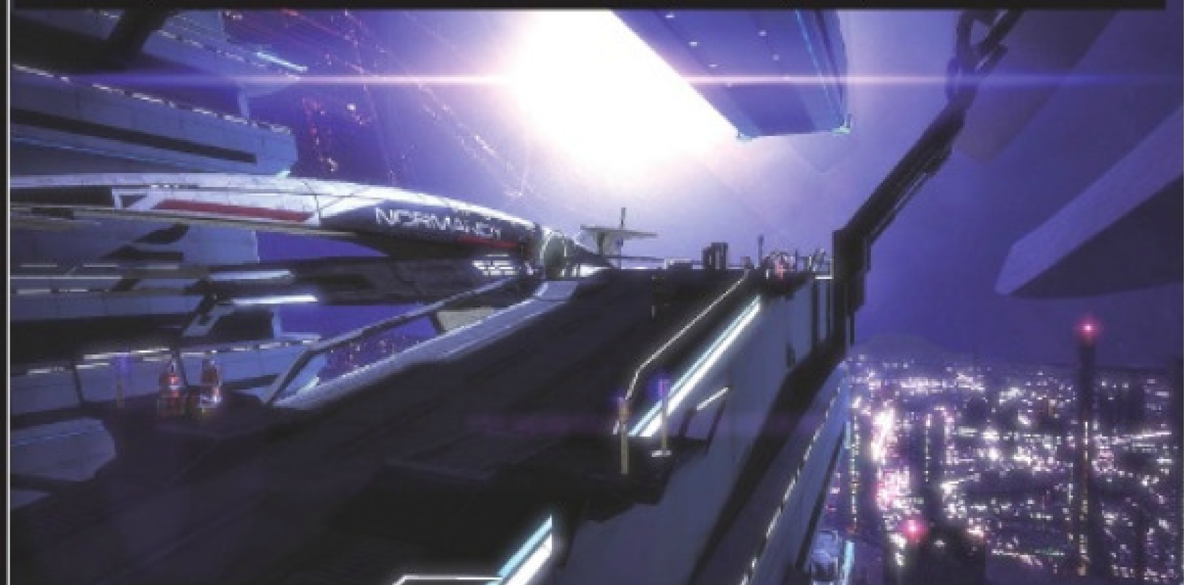
1997年，3DO旗下的New Game Company曾经用这句广告语宣告了《魔法门6——天堂之令》所开创的RPG新时代。而现在，PC单机游戏也和当时的RPG一样，正处于多平台游戏的重重包围之中。但是我们要套用3DO的话宣布“有人说PC单机游戏已经死了……相信未来，新的传说正在继续！”

随着微软Games for Windows计划的不断推进，越来越多的TV游戏被移植到PC上。而更让我们感到欣喜的是，越来越多的移植游戏在发行PC版本的时候都进行了大规模的重新设计，使游戏用鼠标和键盘实现更为多样化的操作，也更符合PC玩家的游戏习惯。而今年，最令我们欣喜的移植游戏应当算是《质量效应》了。

《质量效应》的制作者是大名鼎鼎的RPG开发商Bioware，而这款游戏则被视为《星球大战——共和国武士》的后续作品。在这款游戏中，Bioware开始尝试自己创制的新游戏系统，虽然已在很大程度上摆脱了d20系统的设定，但从其细枝末节中还是可以看到d20的影子。


游戏系统内仍带有d20的影子

图为MASS RELAY利用Mass Effec推动飞船进行超时空跃迁



质量效应（Mass Effec）是什么？

2148年，人类在火星上发现了一个古老星际文明的遗迹，在随后的时间里，这些遗骸逐渐向人们展露出令人吃惊的全新科技水平，借助从这些遗物中得到的成就，人类可以旅行到最遥远的星球。这种神奇科技的基础是一种力量，它控制着时间和空间的结构。这是人类历史上最伟大的发现，它被称作——“Mass Effec”。

但不为人知的是，在这种物质背后，也隐藏着宇宙中最大的阴谋……

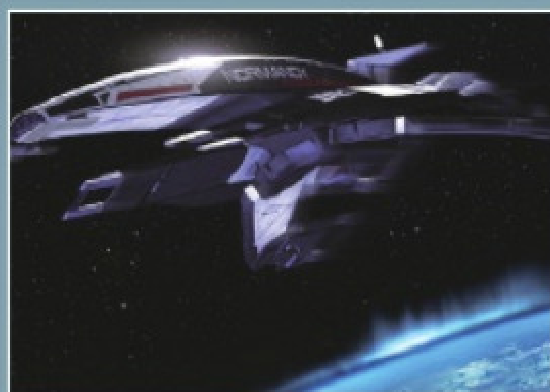
复杂无比而又充满乐趣的对话系统

《质量效应》的Xbox 360版受到了广泛的赞扬，受到好评的方面主要包括容易上手、良好的情节、绝佳的配音和音乐。当然，游戏中的生物能武器是很受瞩目的创新点之一。《质量效应》沿用了自从《异尘余生》开始就广泛受到好评的互动式对话系统，这种可以充分体现人物性格的系统在《异域惊魂曲》和《星球大战——旧共和国武士》中发挥到了极致。但是和这些作品不同，《质量效应》中的对话不会以任何形式影响人物的能力


不同的对话可能导致不同的结果

（例如增加经验值、属性等），取而代之的是，它将影响游戏的进展方向。这使得玩家们在游戏时，可以不再只是为了奖励而选择和自己相反的选项。

《质量效应》的故事是围绕一艘太空船展开的，每个关卡都从太空船开始，最终回到太空船上。其实从某种意义上说，你甚至可以


诺曼底号飞船，它是你在游戏中甜蜜的家园和心灵的归宿。

认为《质量效应》的游戏模式和《樱花大战》有些相似，只不过时间分配的比例不太一样。你首先在太空船上和队友进行对话，影响他们和你的关系同时决定剧情的走向，然后走出太空船完成这一章的任务。队友之间的关系在这部作品中有着相当重要的地位，谈话的选项往往都能达到6个之多，因此你需要花费大量时间在太空船中和他们交流。更有趣的是，你还可以在谈话时强行点击关键字打断他们的话，这使得对话系统更加复杂。


没错，刺激的战斗，这就是你能从这个游戏中感觉到的东西

角色扮演类游戏的新标杆

整个游戏的主线流程比较短，大致游戏时间为10小时，这恐怕也是TV移植游戏共同存在的问题。不过游戏中丰富的支线可以在一定程度上弥补了这一点。如果你想要将游戏中所有情节都进行一遍的话，大约需要50个小时的游戏时间，这基本上达到了《博德之门2》的标称游戏时间。《质量效应》的另一个特点是成就的设计和游戏的剧情联系十分紧密，很多成就都设定为完成游戏中的某项剧情。这样无疑会鼓励大家探索各个分支剧情，大大提高了游戏的寿命。


游戏内有不少分支剧情，奖励也都相当不错

职业设计方面，《质量效应》设计了6种职业，它们分别是战士（Soldier）、工程师（Engineer）、伪装者（Adepts）、渗透者（Infiltrator）、突击手（Vanguard）和观察者（Sentinel）。这些职业根据侧重点的不同被划归入3种天赋树内。这些天赋树分别是注重战斗的战斗系、类似星球大战中原力的超能类和对机器人有特效的技术类。此外，还有一些所有职业都可以使用的特殊天赋，其中很多是特定人物所拥有。


种族和技能的搭配是游戏的特点，但队伍的核心成员比较固定

图像方面，和《战争机器》一样，《质量效应》也对原先主机版游戏的纹理和模型进行了重新制作，这意味着PC版游戏的画面效果将远远超过Xbox 360版。玩家在PC屏幕上看到的画面，会更为锐利也更细致。游戏中


游戏中主角小队的3位核心成员在诺曼底飞船指挥室内，这3位成员分别属于3个不同的种族，各自擅长的武器和拥有的技能也相差甚远。

的人物和水面由于运用了最新的画面技术，会比游戏机版更为真实。而且，由于现在主流电脑的CPU和内存都已经超越了Xbox 360，因此游戏场景间切换时的读取速度也会更快。

PC版本和游戏机版本相比，最大的优势就是采用了鼠标和键盘的操作方式。经过更新的操控系统解决了Xbox 360版中最为人诟病的载具操作感问题。已经习惯了PC第一人称射击游戏的玩家们，绝对不会感觉到有任何不舒服的感觉。


必须承认，游戏里的角色和亚洲玩家的审美观的确有不小的差距


游戏的射击手感相当不错，想必在电脑上表现会更为优秀

《质量效应》中设计了类似于《分裂细胞》系列的开锁小游戏。在你打开箱子和门的时候，会根据你的解码技能值决定小游戏的难度。PC版的《质量效应》对于这个开锁小游戏进行了重新设计，现在小游戏的目的是将图标从几个有缺口的同心圆的边缘移动到中心。同心圆上分别有标了红色和绿色的部分，绿色代表可以通过，而碰到红色则会失败。

新游戏最让人担心的是其所需的硬件配置。根据现在已知信息显示，《质量效应》在目前的中端机型上可以良好运行。虽然游戏支持Games for Windows Live，但依然可以在Windows XP下运行。如果使用Games for Windows Live账号通关，玩家可以和Xbox 360游戏一样得到1000成就点。按照目前的消息，游戏将于2008年5月推出。P


画面左侧就是诺曼底飞船携带的登陆车

夏普 Shepherd
游戏主角

夏普是地球阵营中的一名军官，他头脑清醒，精通武器射击及飞船驾驶。在游戏初期，夏普所在的小队接到外星基地遭遇袭击的消息后前往调查，并由此踏上了揭露银河系内最大阴谋的道路。



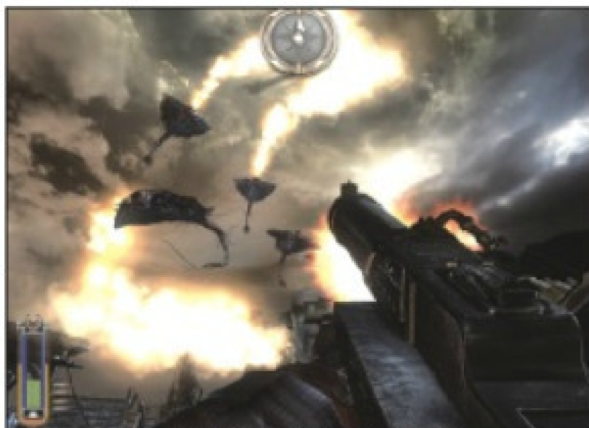
死灵幻象
NecroVisioN

动作射击	制作：Farm 51	上市日期：2008年第二季度
	发行：1C	推荐度：★★★★

■北京 神之影

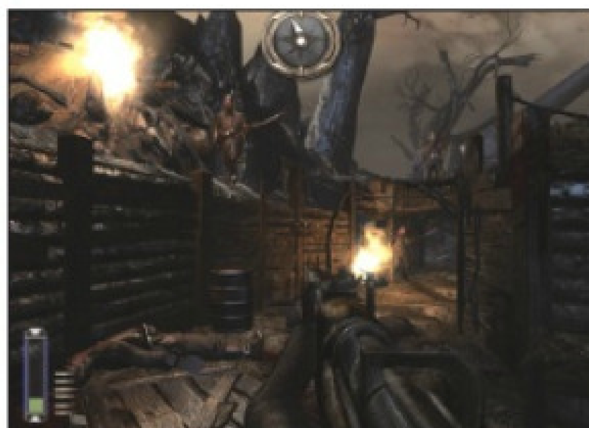
魔幻与历史的结合

光从游戏名称来看，就能知道《死灵幻象》是一款带有魔幻色彩的游戏。游戏的背景设定在硝烟滚滚的第一次世界大战。残酷的战争给人类带来了致命打击，但在战争的背后却隐藏着一件更可怕的事情，那就是吸血鬼与恶魔在地下世界的斗争。长久以来，吸血鬼一直生活在无人不知的地下世界。随着技术的进步，它们开始尝试黑暗魔法的研究，并无意中开启了魔鬼世界的大门。这一举动使得无数魔鬼倾巢而出。吸血鬼渐渐失去了坚守多年的土地，也失去了研发已久的最新技术，例如影子战士、吸血鬼士兵等。在这个时刻，吸血鬼开始召集人类加入它们的军队，在共同对付凶猛的魔鬼大军的同时担负起拯救世界的重任。在游戏中，玩家起初只是一名参与世界大战的军人，但在种种机缘巧合之下最终成了灭魔部队的成员，对付那些已被妖魔化的敌人。


游戏的背景还算有趣

过程刺激又不单调

玩过《恐惧杀手》《英雄萨姆》的玩家都知道，这些游戏虽然玩起来很刺激，但其过程却显得有点单调。除了杀敌还是杀敌，一气呵成通关之后就不会对游戏再感兴趣。根据总结出来的经验，制作组打算让《死灵幻象》的游戏过程更为丰富一些，因此，他们设计了不少多样化的任务目标。玩家在游戏中会有多种方式来完成任务。你可以选择知难而上，把对方杀个片甲不留；也可以选择安全第一，尽量避开一些不必要的战斗。此外，以第一次世界大战为舞台的设计思路，也为游戏增添了不少新鲜感。整个游戏过程也并非是一成不变。玩家在游戏初期还是像一个军人一样参与世界大战，你的敌人依然是普通的军队士兵。但魔鬼大门的开启波及了现实世界，你会发现整个战场逐渐被黑暗笼罩，以前的敌人也逐个被邪恶的力量侵蚀，你在最后还要进入地下世界与强大的魔鬼进行殊死搏斗。整个过程峰回路转，极其刺激。

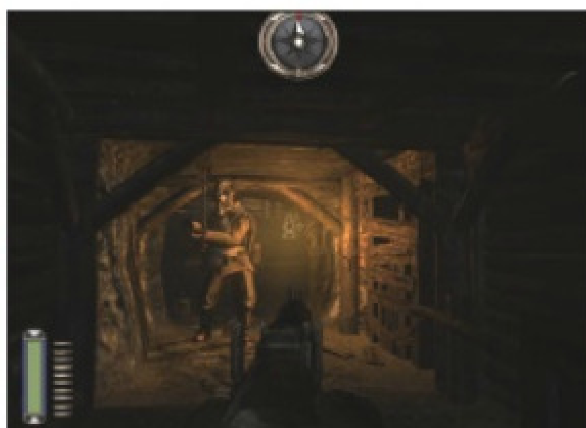


除了杀魔鬼，还得杀敌人

二战武器与神秘力量的结合

由于《死灵幻象》的背景设定在第一次世界大战期间，而且玩家的身份也是一名士兵，因此游戏中出现的武器绝大部分都是当时的兵器。虽然款式比较落后，但制作组比较注重武器的真实感觉，每种武器都相当写实，敌人被子弹击中后会受到冲击力而不断后退。不仅如此，你还可以用多种方式来对付敌人。例如用刺刀直接刺入胸膛，或者用来复枪直接敲碎敌人的头部；你也可以捡起地上的木头进行挥打，甚至可以用回旋踢将敌人击倒在地。但这些只是你对付普通人类的招数，当你的敌人变成魔鬼之后，你还有不少新花样。当你进入地下世界后，还能获得吸血鬼的神秘力量，化身成威力无比的影子战士，拥有新式武器和特殊技能。毕竟敌人是魔鬼，现实的武器很难对它们有所作为。


游戏中的枪械大部分都在真实世界中出现过，射击感也应该不错


当你遇到一些非人类的敌人时，就得用点新鲜的武器了

恐怖是游戏的主题

魔鬼在游戏中频繁出现，表明制作组打算营造恐怖的气氛。他们认为只有这样的敌人才能让玩家感到畏惧，才能让玩家具有更强的刺激感。为了突出这种氛围，《死灵幻象》还将采用加强后的Havok 2物理引擎。该引擎曾被《恐惧杀手》等相当多的游戏所采用，拥有很强的表现力。引擎的优化和加强使得游戏画面更加细致入微，而且会有不少真实的物理特效。例如敌人受到爆炸冲击后会被抛向高空，中弹后鲜血会溅射到墙壁上……视觉上的冲击会让你的心中笼罩上一丝丝恐怖的阴影。除此之外，制作组还设计了相当多的奇异生物，包括一些机械怪兽、机械战车、魔鬼鱼、亡灵等。每个生物各有特色，攻击方式也各不相同，它们的唯一共同点就是都将给玩家带来很大的麻烦。想在这个世界生存下去？那就不要畏惧恐怖，勇敢地战斗吧！P


Havok 2引擎的能力是值得信赖的，现在就要看制作组的实力了

最高领袖2020
Supreme Ruler 2020

回合策略	制作：Paradox	上市日期：2008年第三季度
	发行：Strategy First	推荐度：★★★★

■北京 PALIN

如果你是一个骨灰级战略游戏玩家的话，那么绝对不会忘记Paradox这个名字。他们所制作的“欧陆风云”和“钢铁雄心”系列已经成为战略游戏的代名词。以往，Paradox所制作的游戏都采用了历史题材，从十字军王国一直到第二次世界大战都有所涉及。而现在他们终于将眼光放到了未来世界。

逼真的全球策略游戏方式

《最高领袖2020》是Paradox制作组正在制作的新一代全球战略游戏。和以往Paradox出品的游戏一样，这款游戏中你所掌控的完全是国家级别的策略，而不是几队步兵和坦克的微操。实际上，在这款游戏中，你对部队的控制只限于将他们派遣到哪个作战地



在游戏中，玩家要做的事情是站在国家层面上制定战略



这张图片向我们展示了游戏中的城市单位，这是一座标准的城市

域，以及为他们配属统帅，剩下的就完全是你所挑选的指挥官的问题了。你是不是曾经非常憎恨“命令与征服”关卡任务中，将军总是派给你一些几乎不可能完成的任务？现在你终于爬上了发布任务的职位了。不过可不要指望电脑指挥官能像你那样有天赋，也别觉得他们可以指挥部队赢得逆天的胜利。具体来说，你控制的范围包括国家的财政分配、科研立项审批、各省份基础工业和军队配置投资等。和你之前经常玩的其他战略游戏不同，你所考虑的不仅仅是采集、生产、升级那么简单，你的每一项指令在产生直接效果的同时也会影响国际声望、各党派间的平衡以及整个社会的倾向。因此，如果你过度开发了国内资源的话，长期的负面影响可能就会让国家成为了烂摊子，从此一蹶不振。





游戏使用了卫星照片作为地图

真实的地图和更细致的图像音乐

当然，对于一个没有战术层面的游戏来说，你肯定不能指望看到各种利用DirectX 10最新特效的逼真画面和物理效果了。但是，和以往纯粹用电脑制作的地图不同，这次Paradox购买了美国航天局拍摄的高分辨率卫星照片并将其应用于游戏中。还记得甚至可以找到自家屋顶的Google Earth吗？在这款游戏中你也可以领略到这种效果。

此外，经过了《欧陆风云3》中对3D引擎的尝试，《最高领袖2020》中的3D画面将会更为真实，单位的模型也会更加精细。可以说，Paradox正在逐渐完成一个从高山流水到雅俗共赏的转变。而在音乐方面，制作组也表示，他们将为每个国家制作有特色的音乐。在你将地图移动到相应国家地区时，你所听到的音乐也会相应变化，让人更有身临其境的感觉。



游戏的画面比前作有所改善，但说实在的，看起来还是有点落后

更友善的操作界面，改进的游戏方式

Paradox的战略游戏和《文明》系列最大的不同之处，就在于游戏采用了即时的方式。这种方式虽然更加真实，但也让一些新玩家感觉无从下手，没有思考的时间。设计组为《最高领袖2020》制作了即时制和回合制两种不同的游戏模式，以保证不同习惯的玩家都可较易上手。

另一方面，由于整个地图上包括156个国家，这会导致玩家在游戏一开始就可能面临着错综复杂的形势，难免顾此失彼。因此，《最高领袖2020》为新手玩家提供了区域游戏模式。在这种模式中，制作组砍掉了大部分游戏区域，只留下玩家周边的几个国家。这对于希望熟悉游戏系统和基本战略的新手玩家，无疑是非常重要的改动。

新手玩家上手Paradox战略游戏最后一个困难在于不太友善的操作界面，但在《最高领袖2020》中这一点也得到了改善。Paradox对原先通过页签组织的操作方式进行了改革，现在，几乎所有的选项都可以在游戏的主界面中直接进行调整。这样就符合了大多数玩家的操作习惯，让玩家能够更方便地开始游戏。

很显然，在《文明4》向娱乐化发展的今天，《最高领袖2020》很可能逐渐接过《文明》系列的大旗，成为一颗策略游戏的新星。

New Release 上市游戏热报

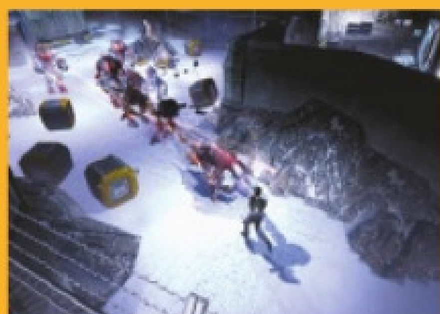
■ 晶合实验室 巨蟹

前言：本期的推荐作品《杀手俱乐部》和《音乐战机》具有卓越的表现力，前者精心创建的背景和环境，后者对音乐和竞速的巧妙融合，都将为玩家留下最深刻的印象。

阴影地带之幸存者
Shadowgrounds Survivor

动作
推荐度：80

作为《阴影地带》的续作，《阴影地带之幸存者》的战场环境以及游戏设定得到了全面的加强。玩家将可以从3名性格、技能迥异的抵抗战士中选择角色，并最终完成游戏。

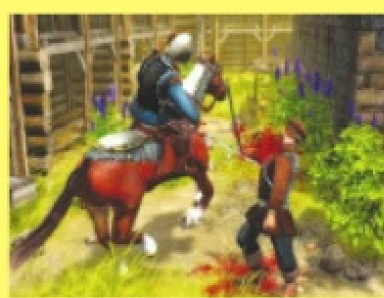


制作：Frozenbyte
发行：Meridian
上市日期：2008年2月9日

上帝难为
Hard to be a God

角色扮演
推荐度：75

间谍组织要素是这个游戏的主要特点，同时，游戏混合了中世纪和未来两种风格，两个新纪元的冲突也为玩家带来不一样的感受。

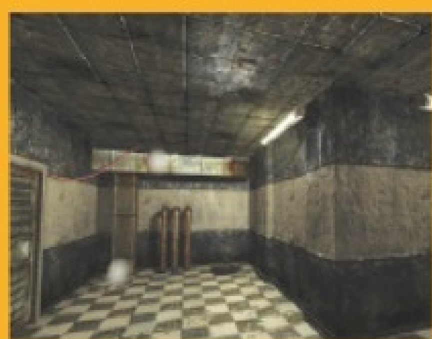


制作：Burut Software
发行：Akella
上市日期：2008年2月10日

半影——黑色瘟疫
Penumbra: Black Plague

冒险
推荐度：70

作为掺杂着动作因素的冒险游戏，本作突显出独特的诡秘气氛，游戏独特的物理成像效果为这个特点增色不少。



制作：Frictional Games
发行：Paradox Interactive
上市日期：2008年2月13日

山姆和迈克斯第二季
Sam and Max Season 2

冒险
推荐度：70

有了原作漫画创始人Steve Purcell的加盟，《第二季》更加忠实于漫画原作。不过，作为典型的冒险游戏，本作对英文欠佳的人实在是个考验。



制作：Telltale Games
发行：The Adventure Company
上市日期：2008年2月16日



杀手俱乐部
The Club

动作
推荐度：85

玩家从8个斗士里挑选一个角色进行游戏，这8个斗士都有自己独特的战斗风格以及时间安排，他们在各地的城市战场里残酷厮杀。除了丰富多变的单人任务之外，《杀手俱乐部》还具有多种联机模式，可以满足最挑剔的动作游戏爱好者。

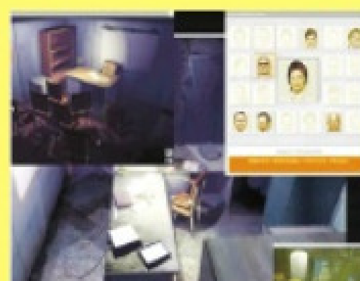


制作：Bizarre Creations
发行：SEGA
上市日期：2008年2月16日

未知实验
The Experiment

冒险
推荐度：70

玩家要带领被感染的货船上的唯一幸存者Nichol走出困境。和大多数游戏中玩家角色亲身历险不同，本作里玩家可以待在一个监视室里，通过监控面板观察环境，指挥幸存者行动。



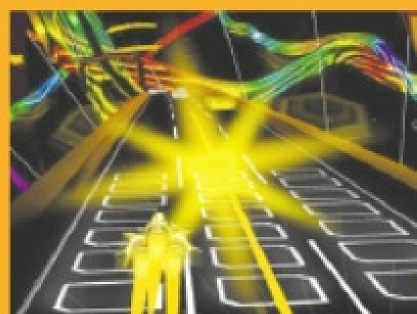
制作：Lexis Numerique
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2008年2月18日

推荐

音乐战机
Audiosurf

竞速
推荐度：85

《音乐战机》将操作、画面和音乐有机地结合在了一起，创造出了一个意境非凡的玄妙空间。游戏具有良好的操作感和出色可玩性，玩家可以自由地融入自己喜爱的音乐，是一款不可多得的创意佳作。

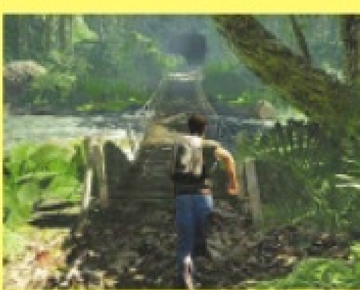


制作：BestGameEver.com
发行：Invisible Handlebar
上市日期：2008年2月18日

迷失——穿越多莫斯
Lost: Via Domus

冒险解谜
推荐度：70

热播的美剧Lost造就了这款游戏，玩家将扮演一个在电视剧Lost中从未出现过的815航班幸存者——摄影记者Elliott。游戏内容以解谜为主，也掺杂了一些动作因素。游戏剧情是由Lost的两位制片人制定的。

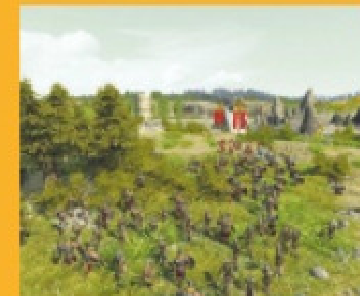


制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
上市日期：2008年2月27日

罗马帝国
Imperium Romanum

即时战略
推荐度：80

《罗马帝国》中，玩家担任帝国的统治者，需要构建一个有极高组织体系的伟大帝国，整个游戏过程极具历史感。



制作：Haemimont
发行：Kalypso
上市日期：2008年2月27日

猎杀潜航4——太平洋之狼之U型潜艇任务
Silent Hunter 4: Wolves Of The Pacific - U-Boat Missions

模拟
推荐度：80

本作是《猎杀潜航4》的最新资料片。游戏为玩家提供了全新的潜艇、新颖且极富创新性的战略元素、大幅改进的导航地图和升级系统。



制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2008年2月27日

编者按：The Witcher是2007年一款令人异常惊喜的RPG，一经推出即在媒体和玩家中获得无数赞誉。通常译名为《巫师》，本刊之前亦采用此译名。在本文中为保持作者行文整体风格，采用《狩魔猎人》的译名，特此注明。

灰色的皮鲁埃特舞蹈
——浅谈《狩魔猎人》(The Witcher)

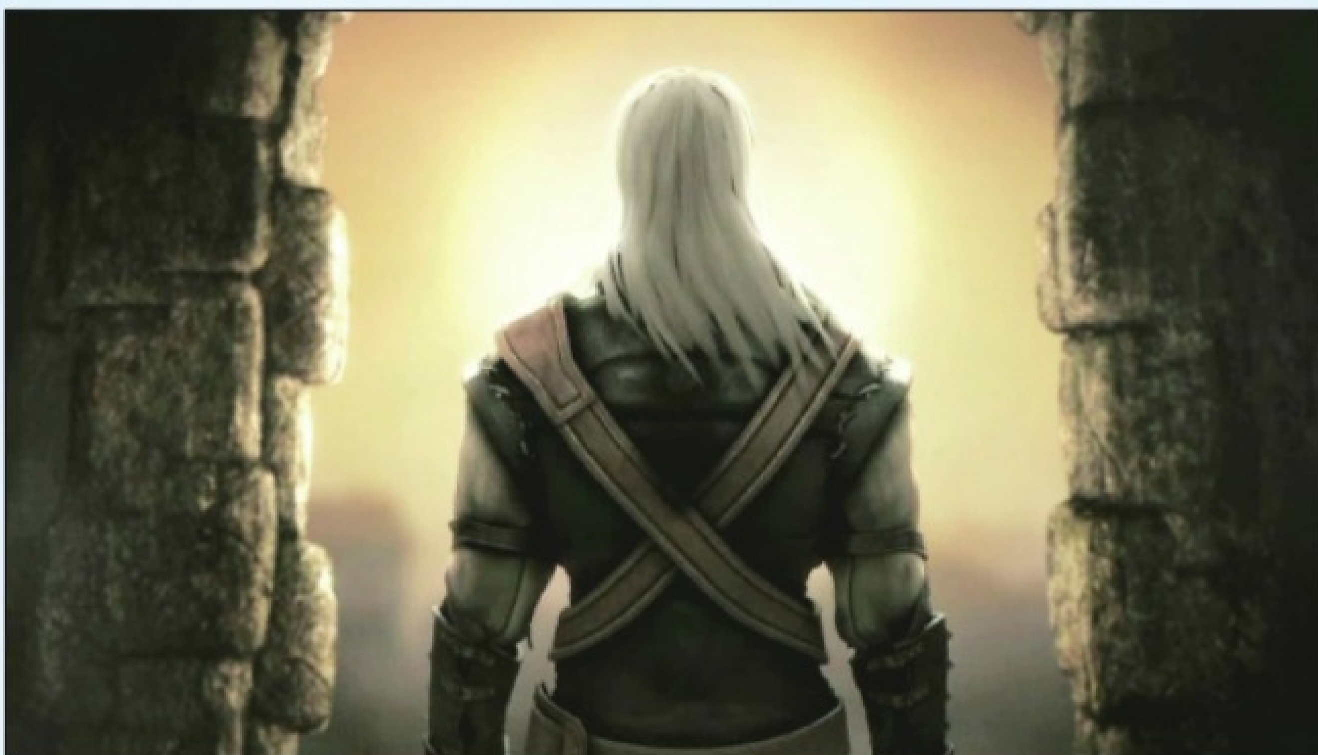
□黑龙江 工口元气娘

狩魔猎人，来自波兰的成人童话

> “我们是狩魔猎人。我们只为钱做事，而你也从不相信命运那一套。拯救世界与你毫无干系——你的信念只有一个，就是好好使用被赋予的技能在这个残酷的世界中存活下来。然而在夜深人静之时，看似刚毅冷酷的你，偶尔还会闪现一丝莫名的感觉，像根细针般刺穿你那颗早就不存在的心……那，就是心的声音，而吾友，你还能倾听到它的低语吗？这将会是你必须作出的决定……”
>
> ——《Last Wish》，巫师传奇系列

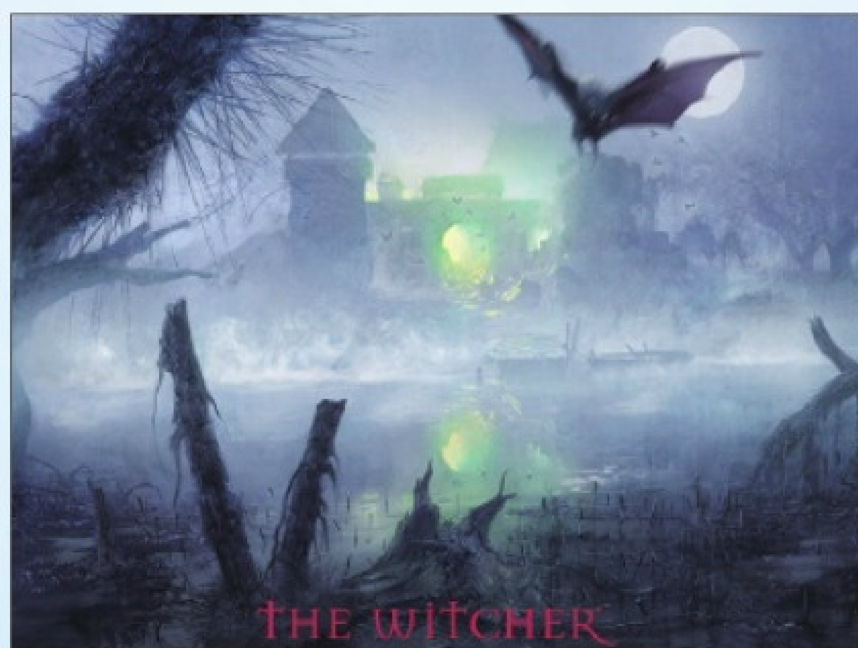
狩魔猎人不是英雄，从来不是。1986年，当世上绝大部分奇幻作家还在沉溺于打造标志的英雄主角时，来自波兰的老头安德烈却靠着阴郁的《狩魔猎人》在东欧奇幻文学界一鸣惊人。在书中，安德烈塑造出了最完美的，同时也可能是他一生都不会再次超越的主角——来自瑞文的杰洛特。杰洛特有着燕子一样轻巧的身手，狼皮一样惨白的头发，以及索伦一样邪恶的猫眼。这样的设定，到了《魔戒》里想必定是个手段龌龊的盗贼，而且还得是被玩家以冠冕堂皇的理由砍了的那种。但事实上，杰洛特的行当也并不比盗贼好得了多少。他是一个狩魔猎人，狩魔猎人可以接受任何肮脏而且艰苦的工作，唯一的要求就是合适的报酬，以及对狩魔猎人铁则“不伤害人类，只屠杀魔兽”信条的起码尊重。可是世事却并非总如铁则所愿：恶意的人类永远存在，单纯的魔兽有时看起来则更为善良。换作是你，又会怎么做呢？

《狩魔猎人》通篇都是如此灰暗的基调，并随后伴随着杰洛特被一并还原到《狩魔猎人》的游戏版里。安德烈笔下的世界中，善与恶仅存在模糊而难以捉摸的一丝界限，万物都笼罩在灰色的阴影之下。美丽高贵的精灵族因为难以解决温饱问题而变成了抢劫人类银行的恐怖分子（谁叫他们天天在森林里无所事事呢）；标榜正义与公平的蔷薇骑士团实质却是实施种族屠杀的刽子手；勾心斗角的各国大臣与宦官，拥有人类思想的古怪吸血鬼……愤怒的精灵最终与虚伪的骑士团大打出手，各大国家趁乱开始蠢蠢欲动，而面对如此纷杂混乱的世界，狩魔猎人一直秉持的中立也终于不好用了，于是逃的逃，死的死，瑞文的杰洛特成了凯尔莫罕（狩魔猎人学院之一）的少数幸存者之一。《狩魔猎人》里处处都是对传统奇幻文学的致敬和嘲讽，笔触辛辣却又不失真实。



我们是狩魔猎人。我们只为钱做事

所谓悲剧，就是把最美好的东西摔给你看



《狩魔猎人》显然是不适合低龄玩家的

说到底，无论是多么庞大抑或复杂的奇幻文学，也要依靠扎根于现实而寻求共鸣。托尔金用他的《魔戒》表达了对现代工业化与战争的反思，而在他的影响下，安德烈在《狩魔猎人》中对于当代社会价值观的混乱，社会道德的缺失，以及种族歧视等问题毫不避讳。善恶的混淆，美丑的颠倒，这些在《狩魔猎人》中不过都是家常便饭。安德烈最擅长的，就是把看似美好的东西毫不留情地当着你的面打碎。例如在《狩魔猎人》游戏序章里，神父委托你去调查一个女孩儿失踪的案件。你费尽周折，却发现女孩儿是因为被村子里看起来最老实巴交的卫兵长强奸而自杀身亡的，而看起来善良的村医女巫，却是女孩自杀药剂的提供者。村长、神父、走私头头与卫兵长早已建立起了关系网，一切调查都不过是为了将罪行推到女巫一个人身上而已。原本已经脆弱不堪的价值体系因为狩魔猎人的到来而最终崩溃，所伤害到的却仍然是普通百姓们。当游戏进程到序章快结束时，为村子辛苦奔波的杰洛特反而成了全村的敌人：在神父的宗教煽动下，狂热的村民们妄图将杰洛特与被他救下的女巫用火烧死，毫不顾忌当初两人为村子安定而作出的贡献。而最终，因村民无知的罪恶而成长起来的怪物——血魔犬至此完全诞生，进而屠杀了全村的村民。无论你将女巫交给村民（从现在看几乎没人这么做过）还是与全村决裂，都无法挽回全村被屠杀的命运。如此令人绝望的情节设计，却不过是《狩魔猎人》游戏版的序章而已。杰洛特早已习惯了这一切，因为他早已不再相信任何人。可是玩家呢？《狩魔猎人》显然是不适合低龄玩家的，因为它的话题过于沉重；但对于阅历丰富的年长玩家，《狩魔猎人》却能给予他们极大的共鸣与痛楚。

狩魔猎人拥有严格的铁则，他们严守着中立，我们不难从这些设定中看出，安德烈很明显是把狩魔猎人作为一种为灰色世界的准则而创立的。狩魔猎人的初衷是帮助人们消除魔兽的威胁，但在一个善恶观念淡漠的时代，魔兽对于社会的威胁反而不如人心的力量强大，而因为中立和特殊的体质，狩魔猎人成为了平民百姓发泄愤怒的替代品。杰洛特的朋友在小说一开始就说到：“你首先得清楚，你就是个让人害怕的怪胎。”苦行僧一样的传统狩魔猎人团体开始逐渐消亡，这其实也是安德烈对于传统道德准则消亡的隐喻。小说的结尾以杰洛特被村民用粪叉插死的凄凉方式结尾，但笔者更喜欢的则是游戏版开场CG结尾时，旁白所讲的那句话：“瑞文的杰洛特又一次成功了，赢取了他的赏金。此后，时代因大战变迁，一个充满剑与斧的世界，一个混乱不堪的世界。瑞文的杰洛特又一次消失了，几乎被人们所遗忘。他去了哪里？但这，就是另一个故事了。”毕竟，再残酷的童话也是该拥有一个童话般的结尾的。

完美的主角

> “玩《上古卷轴》就像在玩单机版的‘山口山’，太没意思了。我很厌倦‘上古’这个游戏，之所以打穿它是因为这是我工作的一部分。上次玩它记得是因为网线坏了，我几乎玩到睡着。连上网线后，我玩了两把，然后就睡了。”
>
> ——Michal Madej，《狩魔猎人》制作总监

让我们再回到主角上来。《狩魔猎人》游戏版开发之初，制作者RED工作室并没有确定杰洛特为游戏主角。理由很简单，他们也许是想进行一些个人发挥，毕竟不是谁都愿意照本宣科循着他人脚步走路的。然而最终他们仍选择了杰洛特，因为他是最强大的狩魔猎人，但又完全不同于其他的狩魔猎人。他比其他狩魔猎人更具有人性：他偶尔会为他人的死而感到悲伤，为恶人的行为而感到愤怒，但也是偶尔而已，他更多的时间依然只是在尽力斩杀魔兽罢了。杰洛特是孤独的，强大的能力使他成为各大势力争先雇佣的目标，但抛开金钱关系，他的心腹之交屈指可数。但杰洛特也是自由的，在其他狩魔猎人因为中立的准则而遭他人屠杀时，他却能够依靠强大的实力，孑然一身，安静地在高处审视整个世界。RED在选择制作单人RPG时，一直强调的理念便是“玩家应该沉醉于他们的角色”——而在游戏版中，杰洛特从一开始丧失了记忆，而在杰洛特一步步找回那属于他的黑暗碎片的同时，玩家也在现实的冲击中得到了成长，并最终与杰洛特融为一体，从中享受扮演一个活生生的传奇过程。短短一篇序章，便可在剧情上轰杀掉绝大部分高自由度的RPG。当其他玩家在为诸如“以神的名义屠杀7只老鼠”的无聊任务奔波时，《狩魔猎人》的玩家却可以为他们的角色而感到欢乐抑或悲伤，所谓角色扮演的最高境界，大抵也不过如此。


完美的主角杰洛特

值得一提的是，《狩魔猎人》的文风非常幽默。游戏中充满了各类人士对杰洛特的有趣评价，插科打诨的对白，还有那若隐若现的荤味段子。但是，游戏的整体气氛却并没有因此而受到影响。在安德烈轻松的调侃中，你反而更容易体会到那贯穿始终的忧伤情调，更容易替那个强大冷漠的狩魔猎人而打抱不平，更容易为那个善恶交错的世界而牵肠挂肚……而这，就是安德烈的《狩魔猎人》，也是RED的《狩魔猎人》，一个完全不同于传统奇幻的成人童话。

杰洛特以皮鲁埃特风格挥舞着他的剑


具有代表性的早期画稿，狩魔猎人的快速与致命都得到了很好的体现。值得一提的是，杰洛特的头型仍是基于早期漫画版的，而非最终游戏中的散发

除了成人化的题材，《狩魔猎人》小说版的另一大特色就是对于非剧情要素的极度简化。对于地点的变化，安德烈只用“狩魔猎人访问了Kovr”便一笔带过，而对狩魔猎人招数的描写更是寥寥可数，例如所谓的“皮鲁埃特风格”。因此，这些对游戏至关重要的细节就需要RED来自行完善了。安德烈本身并非一个游戏制作者，所以从《狩魔猎人》游戏版计划之初开始，他的主动性只表现在对《狩魔猎人》的商议和评估上。小说里有一些事件和观点的描述并不清晰，比如《狩魔猎人》的世界地理，他可以为RED解决这些剧本细节上的问题，但并不直接参与开发。

什么才是“皮鲁埃特风格”？以笔者个人看法，大致就是兼具华丽性、速度感与实用性的狩魔剑术，因为先前已经提过，狩魔猎人的铁则之一，便是永远不会主动攻击人类。《狩魔猎人》游戏版最终采用的开发引擎是《无冬之夜》的曙光引擎，而玩过“无冬”甚至其他任何D20制（一种著名的RPG规则）RPG的玩家都会对这种传统的战斗模式毫不陌生：主角打了一下怪物，下面的信息栏显示对怪物造成了5点伤害；怪物打了下主角，主角回避开；主角再打了下怪物，这次的伤害值是4点；怪物接着打主角……这种双方来回攻击传统的战斗模式并非一无是处，但如果在《狩魔猎人》中继续采用，那么杰洛特的身手便极有可能展露不出来了。D20制战斗的优点之一，就在于它是针对多种职业的，这样每个职业的攻击频率和伤害差别也可以体现出来。而作为终生为狩魔猎人的唯一主角杰洛特，为什么还要使用这种不搭调的战斗模式？而从可玩性来说，RED希望《狩魔猎人》的战斗系统是“真实而绚烂的”，它既能够满足核心玩家的需求，同时却不会给新手带来挫败感。于是，《狩魔猎人》最终采用了类似于我们常玩的音乐游戏（比如那个啥《劲舞团》，或是DJMAX）的节奏模式，而RED则称其为“战斗风格”。

为了获得更为真实的战斗动作，RED甚至找到了波兰特技学院，那里素来以藏有大量武林高手而著称。RED与他们合作了一个月，排练了超过900个小时。在吸取了中世纪剑术、合气道以及日本剑术等招式的特点后，他们将所有概念糅合到一起，最终成为完全不同于任何门派的“狩魔猎人派”。之后RED前往法国，通过使用动作捕捉技术，把事先排练好的剑术动作通过动作捕捉而在游戏中得以最完整的还原。游戏中，瑞文的杰洛特踏着节拍，优雅地挥舞着狩魔猎人最宝贵的银剑，动作宛如行云流水，是如此从容不迫，潇洒自得。


RED成员与波兰特技学院的高手们在排练新的招式

在游戏中，狩魔猎人的第一剑往往伤害力并不高，但是随着连击数的升高，出招的速度开始变快，而剑术的威力也就越来越大。玩家要做的，只是在适当的时机单击一下鼠标就可以了，但随着角色出招频率的增快，时机把握的难度也会加大。最精准的点击可以提升剑术的威力，稍差一些连击仍然可以保持，但错误的点击却会让连击终止。这有点像《鬼武者》系列的一闪，但作为一个ARPG，《狩魔猎人》对时机的要求很低，力求让每个玩家都能体验到战斗的快感。连击持续到后期可以附加多种有利效果，比如让怪物陷入持续硬直、流血、恐慌、燃烧或被击倒的状态，而玩家角色本身的防御力也会得到提升，以鼓励玩家尽量依靠战斗风格。


狩魔猎人以皮鲁埃特风格挥舞着他的剑

战斗风格分为强击、快击和群击3种模式，顾名思义，即用来应付不同类型的敌人。强击威力最大，但破绽也是最大的；快击的攻击速度非常快，而且在和轻甲和敏捷型敌人战斗时效果更好；群击可以让你伤害周围的所有敌人，但是这种伤害程度在三者里是最低的。战斗中，玩家可以随时切换3种不同的战斗风格，以适应不同的战斗需要。事实上，《狩魔猎人》中的敌人几乎就是按照不同的战斗模式而创造的，例如大而笨拙的食尸鬼或是双足飞龙，身手敏捷的蜥蜴帮刀客，以及习惯群体活动的溺死鬼。狩魔猎人随身会携带两把剑，银剑屠杀怪物，精钢剑则用来对付人类与人造人，所以与战斗风格相应的会有两套共6种剑术。游戏中除了狩魔猎人的专用剑外也有一些鸡肋武器，比如矮人斧子或是精灵匕首，但都不支持连击招式而且威力低下，这显然是RED的刻意为之。其次便是终结技，为了让《狩魔猎人》的战斗过程看起来更令人赏心悦目，RED为《狩魔猎人》设计了至少12种以上的终结技，针对怪物与人型敌人的招式都完全不同，从割喉剖腹到敲烂头骨不一而足。玩家只要在将对方击倒或是击昏后就可以发动，一击便可以秒杀对手，而动作极尽绚烂之能事。终结技在03年Eidos发售的《凯恩的遗产——挑战》中就有过不错的表现，此后终结技遍地开花，《狩魔猎人》虽然未能搭上头班车，但最终表现倒也算中规中矩。

卸下铠甲一身轻

“银色头发是他的特色，所以头盔对他毫无意义。狩魔猎人讲究的是速度，而不像那些身披重铠的骑士，不能有沉重的负担，只能穿一些轻型的皮甲。但是他还有一个长钩，是用来携带战利品的，除此以外就是一些药剂。狩魔猎人只需要这些。多人游戏里，你可以用5个小时的时间来收集一些让你变得很酷的东西，而这样的行为在单人游戏里则毫无价值，因为你没有机会和朋友一起分享，或者出售。例如，我号称花了5天时间得到一把非常牛X的剑，但又有什么作用呢？因此，单人RPG是个完全不同的世界。”

——Michal Madej，《狩魔猎人》制作总监

与《狩魔猎人》绚丽多彩的战斗系统相对应的，就是极度简化的防具和武器装备设计。整个游戏中只有3件护甲：游戏初期序章完成后，杰洛特的老师维森米尔会给他一件，中期铁匠铺可以买到一件，后期剧情打造出一件。武器方面，玩家可以打造一些精钢剑，但打造所需的陨石极其稀少，最终成品也可能很差；银剑只有3把，每一把的获得都需要完成一个极其漫长的任务。《狩魔猎人》中武器的持有量甚至是固定的——在获得新的武器后，玩家必须把旧的舍弃。《狩魔猎人》的设定是如此大胆，但是从原作的角度想想，如果你的剑术和跑位比敌人熟练，那护甲还有什么用处？而一个终生居无定所的流浪剑士如果在一个时空储存箱里放有一打武器，那是否还称得上真实？无论玩家最终反响如何，但至少RED是在用这种极端方式诠释着他们对于《狩魔猎人》原作的理解。而就个人而言，笔者完全要为如此大胆的革新而击掌喝彩，毕竟在现在这个大作如云、感情泛滥的时代，能有一款对自我风格如此执著的作品，实在是太难得了。


具有代表性的画稿2，杰洛特面带笑容，轻松斩杀着魔兽。图中的怪物是溺死鬼，所以这场景应该在维吉玛运河附近

伴随着凯尔特音乐而起舞

Pawel是少数在进入RED前完全没有读过《狩魔猎人》小说的组员之一。在阅读《狩魔猎人》后，他认为应该使用凯尔特与爱尔兰风格来制作《狩魔猎人》的主要背景音乐，在战斗和探索方面则使用相对阴暗的哥特风格。尽管是第一次尝试游戏音乐的制作，但Pawel仍然按自己以往的习惯进行装创作。Pawel喜欢感受季节的变化，于是《狩魔猎人》中就有了伴随连绵阴雨而响起的“The Dike”；在战斗时，Pawel希望强调黑暗史诗一般的壮丽战斗，所以《狩魔猎人》中又有了和着杰洛特死亡舞蹈节拍的“Beat them up！”。而笔者认为最精彩的，莫过于游戏结尾CG里那首“Kingdom & Betrayal”，象征圣洁与庄严的“Kingdom”部分与象征激烈剑斗的“Betrayal”，二者与杰罗特德剑法的衔接简直天衣无缝，光是听到曲子，便可以感受到那令人酣畅淋漓的对峙感。


除了剑，杰洛特也可以使用一些其他武器

瑞文的杰洛特是一个狩魔猎人，他是灰色中立的狩魔猎人，他是以皮鲁埃特风格起舞的狩魔猎人，他是凯尔特风笛声中的狩魔猎人。2007年末的《狩魔猎人》，因为这种种缘由而显得那么的特立独行、鹤立鸡群，却又自有一番别样的风流。

后记

嗯，首先我要感谢你耐着性子看完此文。如果你又要问这游戏的销量如何？唔，这可就是另一个故事了。（笑）。好吧，RED其实花费了整整5年才开发完成了《狩魔猎人》，而它的销量么……全球销量刚刚轻松突破了60万，这个数字仍在继续提升中。看似少了点，但看在《狩魔猎人》少得惊人的开发费的份上，看在这是RED第一款原创游戏的份上，这简直就是一个奇迹了。《狩魔猎人》捧走了2007年几乎所有媒体的最佳RPG奖，如果你是一个RPG粉丝，那么一定不要错过本作！如今，RED还在为《狩魔猎人》而忙碌着，因为5月份时，超级厚道的《狩魔猎人》加强版就要发售了，现在才打算开玩的玩家届时务必该出手时就出手（我是已经打算入美版的Z了）！最后，让我们衷心祝贺这个来自波兰小制作室的初战告捷，也祝愿他们可以在今后做出更伟大的RPG吧！P



编者按： 战棋游戏是我很喜爱的一种游戏类型，本文作者试图从战棋游戏的战略思路着手，来分析战棋游戏衰败的根源，其总结的两点原因有一定道理。但文章中也有不少疏漏，例如在例举光荣的作品时没有提及当年大红大紫的《三国志英杰传》，却用《三国志》系列来作为光荣战棋游戏的代表，这都是文章中的败笔。此外，战棋游戏当年被称作“战略角色扮演游戏”（S·RPG），其出色剧情和角色塑造也是此类游戏成功的一大原因，但本文中却避谈了这一点，殊为可惜。但最终我让文章尽量保持原貌地刊登出来，是因为无论如何，战棋都游戏曾经给我们留下了非常美好的回忆，这篇文章是一个喜爱战棋游戏的作者真实的想法，希望能引发更多喜爱战棋游戏玩家的思考，并来信参与讨论。我将在此恭候更多有分量，有内涵的来稿。

帝国的落日余晖
——战棋类游戏没落谈

□广东 八云紫

在2008年的春节回家路上，笔者在火车上碰到一位在WoW中玩萨满的同好，闲聊中无意中说起了小时候曾经吸引过我们的游戏。最让我们津津乐道的不是赚取眼泪无数的《仙剑奇侠传》，而是一款名为《幻世录》的战棋游戏。我们聊各个角色专属武器的获取方法，聊一些高难度关卡无伤通关的秘诀，聊自己曾经达成过的最高连杀数。接着我们又聊到了剧情方面和《幻世录》异常相似的《阿玛迪斯战记》，进而又聊起了《阿玛迪斯战记》的那些同门师兄们。而在和他分别之后心中却有稍许的落寞，因为我突然发现，已经很久没有一款战棋类游戏能带给我深刻的印象了。

曾经风光无限的战棋类游戏到底发生了什么事？难道真的是像某些人断言的那样，现代的快节奏生活使得人们逐渐抛弃了战棋类这种慢节奏的游戏？确实，当今社会，生活的压力迫使大多数人更愿意去玩那些简单明了不需要耗费脑力的游戏。可在联众游戏平台上每天都有那么多人在下更加“慢节奏”和“耗费脑力”的象棋、围棋。仔细思考之后，我想战棋类游戏之所以逐渐走向没落，原因还是出在它自己身上。就好像一个武林高手总有他的“死穴”一样，战棋游戏也它自己的“死穴”。而这个“死穴”涉及的又恰恰是战棋类游戏本身最注重的东西——策略，策略的单调是战棋类游戏目前最大的桎梏。

就是这个人，他的绝招“真·天地破裂斩”能让整个地图都清净下来

象棋和围棋规则虽然简单，但是能够取得胜利的策略却有千万种，从而造就了象棋和围棋在战术上的千变万化，不管你下多少盘，期间的种种总是充满了变数。反观目前为止绝大多数的战棋类游戏，不管它的战斗系统怎么变更怎么翻新，出了多少花样，在游戏中玩家所能采取的策略归纳起来无非有二。

一是所谓AOE流，即使用各个角色的范围杀伤技能“清理”地图。在这个思路走得最远的就是韩国人做的《西风狂诗曲》系列，系列第二作男主角的专属攻击技能一开始名字平淡无奇，但是每加强一次这个技能的名字就会变得酷一点，升级到最后变成了“真·天地破裂斩”，和这个拉风名字相应的是，它的威力已经强大到了过分的地步。后期有男主角登场的关卡，只要将穿了加速鞋的男主角冲到地图中央，开一招“真·天地破裂斩”，整个地图就干净到只剩下Boss。就是因为这个技能太拉风，时隔那么多年后我对这个游戏除了技能以及那比较怪异的叙事方法外没有任何印象，甚至连男女主角的名字都忘记了。当然，在有些游戏中敌方也会使用这样的技能，但问题是玩家知道把自己的队形分散开来防止AOE，电脑却不知道。

第二种战术思路则经常出现在《风色幻想》这类制作公司有意限制了AOE技能威力的游戏中，那就是集中攻击，说白了就是群殴。比起AOE流，这种思路在执行过程中有了更多的策略性，但玩家要做的无非是保证对方的一个目标能被我方尽可能多的人攻击到，同时避免我方角色被对方群殴。我要承认，要做到这一点在不少游戏里确实很有难度，也很有趣，但是总运用这种思路未免也太乏味了一些。可惜的是，除了这个思路，现在大多数战棋类游戏并没有给出其他的过关策略。所以各个游戏媒体上的战棋类游戏流程攻略中，往往就是说明哪些敌人不会主动出击，哪个地方会有敌人增援登场，哪个格子有隐藏宝物，却无法在真正的“战术”上给玩家更多提示。一个强调“策略”的游戏类型，它的攻略却多半不提战术，这难道不是一件很怪异的事情吗？

正是因为战术的乏味与单调化，使得战棋类游戏的影响力一天不如一天。比如《幻世录》，平心而论它的2代进步还是很大的，只不过时至今日，我们的口味已经变刁了，在战术思路上没有大的突破，已经很难调动起我们这些玩家的兴趣了。于是，变革这个词，就摆在了所有想制作战棋类游戏的制作组面



老战棋玩家心目中永远的经典

前。原本的四方格棋盘被变成了六角格，角色也有了正面背面的区别，即时战略里的兵种武器相克概念也被引进，等等。但不管怎么改，战棋游戏战术思路还是那么两条，只不过有些游戏里玩家要同时从两条思路来考虑，仅此而已。

战斗系统上的改进似乎进入了一个死胡同，所以制作人们开始向着丰富游戏元素的方向努力。丰富游戏元素的方法之一就是加入转职系统，大宇资讯的《天使帝国》系列在这方面做得相当出色，转职系统也成为整个系列中最为玩家津津乐道的部分。在《天使帝国3》中，人鱼族因为只有一个角色，尝试人鱼职业树中的所有职业就成了玩家重复游戏的最大动力。此外诸如《阿玛迪斯战记》的召唤兽升级系统，《风色幻想》最新几作的职业技能树系统，走的都是类似的改革思路。这些变化确实丰富了游戏的内容，加强了游戏的乐趣，却并没有能给战斗模式带来根本性的变化。

另外像装备收集之类的设计，也是想通过增加更多的游戏元素来提高游戏对玩家的吸引力，而制作组这种努力带来的结果让人哭笑不得。比如最近在掌机上推出的《最终幻想战略版》，玩家的注意力大多集中在伊瓦利斯世界那庞大的世界观、故事剧情、装备收集以及隐藏条件的达成上了，在战斗系统上能让人印象深刻的地方实在不多。情况类似的还有机战系列，吸引人的是里面登场的角色和机体，是亲自指挥那些自己心仪的机体作战的感觉，是编制诸如阿姆罗+夏亚+兜甲儿这种BT组合的诱惑，战斗怎么打反倒是次要的了。作为一款“战略”游戏，这是否有点本末倒置呢？

以光荣为首的另外一些制作公司，则尝试在战略层面上加强战棋类游戏的吸引力，比如《三国志》《信长的野望》等系列。对比《三国志》系列最初的作品和最新的作品，我们可以发现，在战术层面上的改进远远不及战略层面。在《三国志》系列中，你要把许多时间花在战斗以外的事情上，除了征兵，你还要建设，要造武器，要研究技巧，要培养人才，事情海了去了。而到了战斗的时候，无非也就是我前面提到的那两思路。我承认，武将的搭配和计略的使用使得《三国志》系列的战斗好玩很多，但那并不代表着战斗系统的革新。举个例子，《三国志11》中让诸葛亮加庞统再配上一个有“计略消耗气力为1”特技的任意武将，他们组成的部队在后期大会战中作用会非常明显。可大家有没有想过，混乱掉对方的部队是为什么呢？耗对方兵粮？错，是为了让自己人能打对方而对方不能打，而几乎所有人都会选择集中攻击被混乱的部队，因为这种情况下连兵种相克都不用考虑，反正攻击它自己不会损失兵。使用枪兵的突刺把对方单个部队推过来，或者用戟兵拉过来，也是为了给围殴创造条件，至于使用能攻击多个敌方目标的兵种技能，也不过是结合了一二两种思路而已。



这个游戏最吸引人的地方是可爱的美少女和职业系统

实际上，没人会把像《三国志》和《英雄无敌》归类为传统战棋游戏了，它们有个更适合的名字——策略游戏。那么，传统战棋类游戏的战斗形式真的已经山穷水尽了吗？难道工画堂的特勤机甲队变成“机甲FPS”就真的是战棋类游戏的丧钟？


背着巨剑的美少女公主和她的骑士们，推翻了战棋类一成不变的战斗模式

2006年，一位背着巨剑穿着可爱洋装的公主殿下，带着她的骑士们推翻了这个论断。《尤歌朵拉同盟》（又译《公主同盟》）这款选择了没落掌机GBA的游戏，在战斗系统上做出了近乎革命性的变革。

首先就是“同盟系统”的引入。在这个游戏中，每回合玩家只能发动一次攻势，但是发动攻势的单位有一个“同盟范围”，在这个范围内的友军都会参加攻击。举个例子，男性单位的同盟范围是“X”方向两格，而在这个范围内刚好有3支友军，那么这次攻击会由4支部队一起完成，同样敌方也会有同盟范围，同盟范围内的敌方部队也会全部参加防御。因为这个系统的存在，在双方阵形都比较稳妥时，完全不可能发生某个单位被围殴的状况。但是如果某个单位的站位不好，同盟范围内没有或者很少友军，那么就有可能被拖进车轮战。根据游戏规则，除非被围殴的单位有连续作战强化的装备，否则这个单位甚至会因为连续作战而被直接秒杀。这个系统加上兵种之间的克制关系，使得阵形的作用空前强化。“围殴”这种传统的战术思路也变得难以实现，可是一旦达成，就能造成巨大伤害。

进入交战状态后，往常的战棋游戏给你看个战斗画面就完事，《尤歌朵拉同盟》却引入了类似RPG的交战系统。在这个系统中你可以决定战斗的策略，可以发动战斗卡片附带的必杀技能，还可以引发“一骑讨”（也就是“单挑”）。而同一轮攻击行动中，上一次战斗的结果会影响到之后战斗开始时我方聚气条的状况。总而言之，这个系统使得在战斗过程中玩家能控制要思考的事情大大增加了，而且这个系统也使得战斗结果有了更多的变数。通过合适的装备搭配以及玩家对战斗策略的合理应用，即使处于被围殴状态的部队也有可能扭转乾坤。



同盟结成完毕，是否结束战斗准备？

最后一项革新就是卡片系统。每个玩家在回合开始的时候，必须选择本回合的战术卡片，卡片决定了你本回合能够移动的总步数以及战斗胜利后对敌方士气的伤害力，并且不同的卡片在交战系统中有不同的作用和必杀。对回合中移动总步数的限制使得围殴更难达成，玩家不得不考虑用其他的方式来进行战斗。另外，在同一关卡的同一阶段，每张卡片只能使用一次，在适当的时候选用了合适的卡片甚至能逆转战场的局势。



在战棋游戏中，玩家第一次在战斗开始之后有事情做了……

这所有的一切，使得《尤歌朵拉同盟》的战斗系统自成一家，既严谨又富于变化，也使得这一款在GBA将退出历史舞台时登场的游戏被冠以“GBA最后绝唱”的头衔。最重要的是，它让我们这些战棋游戏爱好者看到了曙光，它告诉我们创新无处不在。

没有落日又怎么会有黎明，在曾经的战棋类游戏的帝国落日余晖中期待着下一个黎明，这大概就是我此时的心情写照吧。



历史巨轮的挑战者——刺客的世界

■江苏 慢悠悠

刚刚发售的《刺客信条》（Assassin's Creed，以下简称AC）以虚拟手段，为我们构建了一个惟妙惟肖的中世纪刺客世界。尽管在AC所描绘的第三次十字军东征之前，针对位高权重人物的刺杀在人类历史上屡见不鲜，但英语中Assassin一词的正式出处，正是来自于AC主角阿塔里尔（Altair Ibn La-Ahad）所在的伊斯兰秘密团体阿萨辛（Hashshashin）。下面，让我们来一同进入刺客的世界。

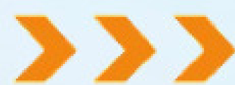
 政治斗争的利器 



同样的刺秦故事，《英雄》却用一群刺客来演绎了一个常人难以理解的逻辑

和汉语中“刺客”“杀手”两词对应的是，英语Assassin和Hitman两个词语的含义也有严格区别。后者是指为了金钱而承担买凶杀人任务的契约杀手，在游戏世界中最为典型的例子，就是《终极刺客》（Hitman）系列的主角——光头大叔47了。前者在行凶动机上则是出于意识形态、宗教、政治因素的考虑，AC中身穿斗篷、袖藏利刃的主角阿塔里尔就是其典型代表。简而言之，杀手是为了钱而杀人，而刺客则是出于他们所认同的理念去杀人。因此杀手在行动中要考虑自身的安危，不会使用自杀式方式来完成目标，而刺客在接受任务时，就已经做好了必死的准备，正所谓“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返”。通过历史中经典的刺杀案例，我们也可以很清楚地发现这个区别：

马其顿国王腓力二世通过励精图治的改革，让马其顿成为希腊地区首屈一指的强国，在取得了对希腊城邦的控制权后，他决定进军波斯。公元前336年，腓力二世被波斯派来的刺客杀死在他女儿的婚礼上。作为权倾朝野的古罗马统帅，凯撒大帝最终被元老院合谋行刺身亡。中世纪时期，尽管弑君刺杀案例非常罕见，但由于暴政统治或者王权斗争，依然有一国君主成为刺客的刀下鬼，代表人物有法国国王亨利三世、亨利四世和荷兰独立战争的领袖，有“威廉寡言”（William the Silent）之称的奥伦治亲王。

 军事斗争的杀手锏 

以最小代价换取最大胜利，一直是军事家们最为推崇的作战理念。在古代，军队战斗力更多的是依靠将领的强大威信、高超策略和统帅能力来维持，在蒙昧时代，领袖们还经常将自己比作神灵的化身。在中世纪残酷的宗教战争中，军队领袖也兼任着神职工作，因此针对他们的成功刺杀，常常会导致丧失精神支柱的军队士气崩溃，甚至是哗变。对于古代的军事家而言，再也没有一种比刺客“性价比”更高的战术方式了。在《孙子兵法》中，就将刺杀作为了一项军事斗争策略，文艺复兴时期意大利著名政治家尼科洛·马基雅维里（Niccolo Machiavelli，1469～1527），在其著作《王子》中，也对刺杀在军事行动中的价值大加赞赏。


刺杀手段对于现代战争而言，更多的是出于战术上的考虑

在AC这款游戏中，阿塔里尔的使命是将基督教和伊斯兰教世界9个和第三次十字军东征有关的人物一网打尽，以阻止战争恶魔在圣地的肆虐。9个目标均真实存在于历史中，且都是死于游戏世界观所表现的1189～1192年这段时



林肯遇刺

间。其中较为著名的人物有赛博的罗伯特（Robert de Sable），他曾经担任圣殿骑士团团长（1191～1193）；蒙费拉的威廉（William de Montferrat），在第三次东征中，他被被狮心王理查德任命为阿克里城主，负责这一战略前沿的防卫工作；马贾德·阿丁（Majd Addin），第三次东征时期耶路撒冷的统治者。

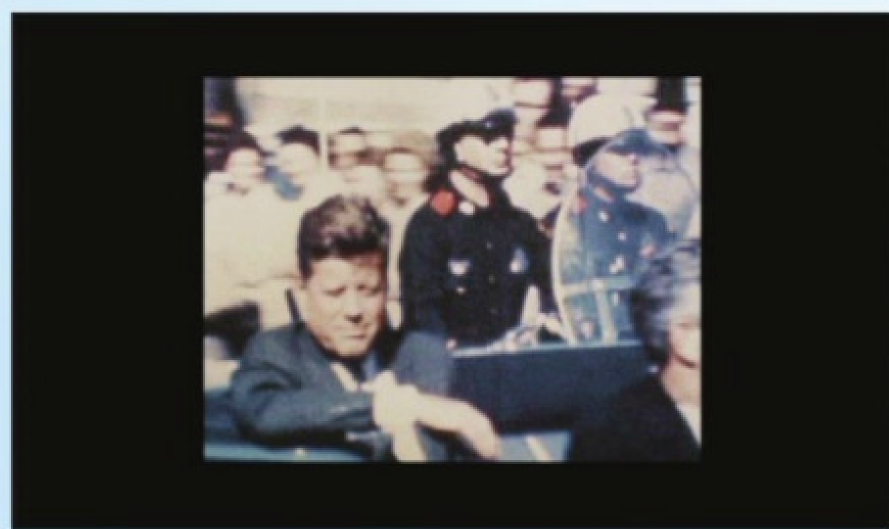
人类进入现代以后，军队的管理层日益科学，庞大战争机器的维持也使得战争在很大程度上不再是战术的对决，而是双方后勤的较量。因此针对指挥官的刺杀并不会对战局产生多少影响，但在战局陷入胶着状态时对敌军名将的成功刺杀，可以瓦解敌军的心理，提升本方的士气，并且在战略上达成意想不到的效果。二战中，驾驶着战斗机的“刺客”们对山本五十六的成功行动就是其典型代表。党卫军上尉奥托·斯科兹尼（Otto Skorzeny）选择能讲流利英语，精于特种作战的德军小分队渗透进入盟军控制区，企图暗杀艾森豪威尔。英国特种部队在二战中也曾经试图刺杀有“沙漠之狐”之称的德国名将隆美尔。另一方面，在恐怖势力日益猖獗的今天，针对其首脑人物的刺杀也成为反恐部队用于瓦解恐怖组织的最有效手段。由于完全掌握有信息和火力优势，温压弹、精确制导炸弹、无人机等高科技手段代替了刺客的舍命搏杀，刺杀在今天的军事活动中依然有其用武之地。



绝命一击



刺杀行动均是在一瞬间完成，但整个谋划、准备过程却是漫长的，无论是《终极杀手》还是《刺客信条》中，游戏流程中的绝大多数时间，玩家都在控制着刺客主角按照各种脚本程序，来为那一瞬间的成功做好准备。在刺客数千年的历史上，尽管武器的革新带来了丰富多样的刺杀工具，但刺客完成绝命一击的最有效武器，则来自于自身最基本，同时也是最致命的技能——渗透。


肯尼迪遇刺

刺客的渗透，和MGS主角斯内克利用墙壁、拐角来进行的捉迷藏游戏，或者《细胞分裂》主角“渔夫”大叔的藏身黑暗有着本质的区别。其刺杀目标的性质，决定了这些位高权重的VIP们远离尘世，并且拥有人数众多的护卫部队进行贴身保护，无论选择哪里作为刺杀行动的实施地点，均不可能有“真空”的存在。为此，刺客的渗透模式主要依靠以身份作为掩护，和以人群作为掩护两种方式。

代号47的换装技能让他能够获得各种身份，从而在各个禁区内畅通无阻，这就是对刺客“以身份作为掩护”最直观的表现方式。然而在现实中，这种方法显然是不可行的。获得一个受刺杀对象信任的身份，并不是简单地穿上其身边工作人员的制服就可以办到的。在著名的荆轲刺秦王故事中，为了获得秦王的信任，“夫今樊将军，秦王购之金千斤，邑万家。诚能得樊将军首，与燕督亢之地图献秦王，秦王必说见臣，臣乃得有以报太子”，必须以名将樊於期的头颅和燕国战略要地督亢的地图作为代价，才能以燕国使臣的身份获得和秦王“零距离”的机会。历史中使用身份为刺杀活动提供掩护的刺客，大都来自于VIP们身边的亲信。恺撒遇刺这一著名历史事件，参与阴谋的达到了60多人，他们毫无例外都是元老院成员，当重伤倒地的恺撒看到深得自己器重的议员马可斯·布鲁图斯（有传说他是恺撒的私生子）也参与到了刺杀事件，在说了一句“孩子，也有你吗？”之后就彻底放弃了心理防线。1792年3月16日，古斯塔夫三世在一次化装舞会上遭遇刺杀，凶手是其最为信任的亲卫队队长安斯特洛姆，但在弥留之际，古斯塔夫三世还是要求宽恕刺杀自己的凶手。二战末期，以施道芬堡为代表的德国进步军官在“狼穴”内使用定时炸弹刺杀希特勒的行动，也是利用“身份”来进行袭击的典型方式。


利用人群作为掩护，是刺客最为合理的行动方式



以“身份”作为渗透的手段，需要精心策划和长期准备，会牵扯到相当多在刺杀对象周围的人，自然很难保证计划的周密性，一般的草根阶层刺客也很难获得接近处于权力巅峰人物的机会。因此，更多的刺杀发生在重要人物抛头露面的公共场合之中。嘈杂、混乱的人群让刺客们拥有接近目标的机会，也让再多的安全措施都随时有百密一疏的可能。美国历史上被刺杀身亡的4任总统，林肯是在剧院中被不满废奴政策的既得利益阶层指使的刺客暗杀；詹姆斯·加菲尔德是在华盛顿火车站内遭遇枪击身亡；威廉·麦金莱遭遇刺杀，则是在布法罗泛美博览会上；1963年11月22日星期五下午12:30，肯尼迪总统在夫人杰基·肯尼迪（Jackie Kennedy）和得克萨斯州州长约翰·康纳利（John Connally）陪同下，乘坐敞篷轿车驶过得克萨斯州达拉斯市的迪利广场（Dealey Plaza）准备接受50万市民欢迎的过程中遭到枪击身亡。

无论是《刺客信条》还是《终极刺客》系列，均有利用人群来进行掩护的机制，但还没有在这上面做更深入的文章。其中AC的人群更多的是体现在为玩家的暗杀行动造势，真正到了刺杀的时候，还是需要主角飞檐走壁的特

技或者是贴身血斗。而《终极刺客》系列也仅仅是在第4作《血钱》的“雄鸡谋杀案”中，让我们对这种最合理的刺杀方式有过一些认识。恐怕对这一机制真正的表现，要等到《细胞分裂》的最新作《断罪》面世后才行了。不过无论未来以刺客为主角的游戏多么“真实”，有一点却绝对无法做到“真实”，这就是主角的形象设计。为了不让人察觉，刺客在形象上绝对不能产生任何回头率，必须像《谍影重重》中由马特·达蒙饰演的杰森·伯恩那样，有一种“一丢进人堆就找不到”的气质，像阿塔里尔身穿白色斗篷、以男模般的完美体型和潇洒步伐在街道中漫步的人，或者像47那一身标志性的着装，恐怕没等接近目标，就被保镖们轰杀了事了吧。当然，如果让玩家在游戏中扮演一个气质颓废、形象猥琐的大叔去完成惊天动地的刺杀，估计就算是对视觉效果再没有要求的玩家也断然不会接受。



夺命利器





↑里根遇刺（未遂）



“渔夫”大叔在新作《断罪》中，将彻底离开黑暗

冷兵器时代，“一寸长一寸强”是士兵选择单兵武器时的共识，但对于只能在最后关头才能亮出凶器的刺客而言，他们所需要的“武器”便是那些在常人眼中既不中看也不中用“要你命3000”系列装备。便携性、小型化和致命性是刺客武器最重要的3项指标，“图穷匕现”的故事就是对刺客武器概念最好的诠释。尽管单兵火器早在中世纪后期就开始大规模使用，但其精度、可靠性和便携性上的不足，使得它们之后很长一段都没有成为刺客考虑的对象。直到1584年7月10日，荷兰领袖奥伦治亲王不幸成为第一个死于刺客火器之下的历史人物。

随着科技的革新，枪械在射程和精度性能上日趋完美，由于不再需要和目标直接接触就能夺其性命，单纯在人力上增加防范也不能保证目标的安全了，长程枪械应该成为刺客的首选，于是身穿风衣、外表冷峻、手持狙击枪的酷男成为银幕上现代刺客的经典形象。而在现实中，使用狙击方式完成刺杀的例子非常罕见，这是因为，一次成功的狙击必须依靠一个隐蔽且位置良好的射击点。以对美国总统出行时的防护级别为例，特勤局和地方警察所组成的警戒圈半径达到了两公里，总统出行路线均在事前做足了防范措施（包括锁死下水道出口、派驻狙击手占领制高点、关闭正对出行路线的窗口），让刺客的狙击无从下手。其次，由于无法在中距离完成狙杀，在800米以上范围的狙击还必须考虑风速、风向、目标运动的提前量，甚至将地球的自转也考虑进去，一旦无法首发命中，目标会在第一时间被转移，这样刺客也就完全丧失了刺杀的能力，同时，高性能的狙击枪也是刺客难以获得的。可以说，狙击在理论上是最理想的刺杀方式，但在现实中狙击枪却是最不合理的刺杀武器，它的使用必须天时（最佳的天气情况）、地利（最佳的射击位置）与人和（有内应能够提供目标的行动路线）三者条件的统一。肯尼迪遭遇狙击遇刺之所以疑点重重，甚至有人怀疑CIA、五角大楼和白宫合谋参与了这一事件，也和刺客射击时如此理想的条件有关。

所以，对于现代刺客而言能够轻易获得、便于隐藏的手枪，就成为刺客的首选武器。根据维基百科Assassination词条下的统计，综合发生在上世纪的76件针对重要政治人物的刺杀事件，使用小型武器的比例为67%，爆炸物为30%，狙击方式仅占3%。



←刺客真正需要的，是这种“丢进人堆就找不到”的气质

结语

在漫长的历史长河中，错综复杂的政治利益关系，将刺客这一神秘群体推向了各种明争暗斗的最前沿。他们中的一些成为反抗暴政的英雄，如韩国民族英雄安重根（刺杀伊藤博文），在韩日合拍科幻电影《2009寻找失落的记忆》中，假设了安重根的刺杀行动失败，日本在伊藤博文领导下成为二战战胜国，朝鲜半岛彻底沦为殖民地的情节，这一灾难性的历史分支并非不是历史的选项之一。中国刺秦壮士荆轲尽管没有完成任务，但其舍身取义的大无畏精神，千百年来一直为人们所津津乐道。另一部分人则因为其成功的刺杀行动，让世界发生翻天覆地的变化，如塞尔维亚青年加夫里罗·普林其普（Gavrilo Princip）对费迪南大公的成功刺杀，成为第一次世界大战的导火索，至今依然不明身份的刺客对美国总统肯尼迪的刺杀，间接导致了约翰逊入主白宫后越南战争的全面爆发，而更多的刺客则成为政治斗争的牺牲品。有的刺客被视为反抗暴政的英雄侠士，而有的则被千夫所指、遗臭万年。但毫无疑问的是，无论动机、正义性如何，他们均是以生命为代价，让自己成为历史巨轮的挑战者。P



如此凶神恶煞的形象，好像是在头上竖了一面“我要杀人”的牌子

▶记者探营

姚壮宪的《大富翁星球》

2008年的春天对姚壮宪来说，有着百味杂陈的感受。从海峡对岸只身来到大陆，从零开始建立研发基地；从北京上地只有几个人的二层简陋办公场所，到今天80余人的研发团队，期间经历了整整8年时间。8年内，中国的游戏产业正经历着翻天覆地的变化。曾经辉煌的单机游戏在短短几年内迅速完成了和网游的角色互换，而姚壮宪的角色，也不再单单是当年那个怀揣武侠梦的游戏青年。

■本刊记者 北四环组

北京软星背后所依托的大宇资讯集团，在这样一个产业重新布局的转型中付出了高昂的代价——在内地的业务中，与艾尼克斯“分手”、与上海软星离职制作人的署名权官司、专注于网游运营的网星乐园（北京）分崩离析以及上海软星的最终解散，为这家曾傲视海峡两岸单机游戏领域的企业未来发展带来了更多的变数。

姚壮宪：经验教训与责任感

这一切在姚壮宪的脸上并没有太多表现。在几年来的多次采访中，这位曾经制作过迄今为止在华人领域内最具感染力和号召力的单机游戏、有“仙剑之父”称誉的制作人，依然保持着朴素的穿着和淡定的表情。正如他自己所说的那样，《大富翁》游戏中，他最喜欢的人物是孙小美，而另一位叫做阿土仔的角色，则是他自身经历的写照。与往年的他有所不同的细节表现在吃饭结账时，钱包里面一张三口之家的幸福照片。初为人父的他幸福地生活在北京，“姚仙”的情感终于有了美好的归宿。



姚壮宪的办公室看不出有什么特别，案头放着一些应聘者的简历

走进位于海淀区苏州桥附近的北京软星，比外界至少高出10摄氏度的室温是记者的第一印象。开放式的办公间内，同步并行研发的4个网络游戏项目正有条不紊地进行。“姚仙”似乎更喜欢亲历亲为，不仅在接待我们时没有看到助理的身影，而且耐心地带领记者观看每款游戏的开发情况。当然，这让我们的交流变得十分坦诚和亲切。



“姚仙”在与记者的交流中坦诚而不失风趣，同时你能感觉到他对工作的乐观精神

姚壮宪对记者说，作为目前大宇资讯在内地的唯一一家研发公司，北京软星的团队规模已达80余人，接近台北总部100余人的研发规模。面对记者他坦言，几年来大宇资讯在网络游戏领域是失败的。对

《仙剑奇侠传五》进行时

和姚壮宪一起交流，我们的话题就无法离开“仙剑”。在“仙剑四”广受好评的同时瞬间解散，上海软星的命运也让“仙剑”的后续作品变得前途莫测。随后，北京软星宣布接手开发工作，目前已经开始了“仙剑五”项目的前期规划——在《仙剑奇侠传》发售13年之后，“仙剑”的制作又重新回到姚壮宪的手中。

采访中姚壮宪透露，当时“仙剑四”完成后，上海软星并没有规划资料片及后续产品，而是计划制作《仙剑奇侠传》一代的3D复刻版。后来由于众所周知的变故，这一项目也告停滞。北京软星从“仙剑五”开始，将回归较为传统的风格。在内部调研中，制作人员一致认为3D是大势所趋，不会再回归2D画面。“仙剑五”采用的RenderWare引擎，将会使游戏在“仙剑四”的画面基础上有所提升。至于玩家关心的剧情，“姚仙”表示可能会从自己早年规划的两个剧本中选取一个作为其背景。但目前游戏还仅仅处于统筹阶段，这一点从“姚仙”桌子上那厚厚一摞应聘游戏策划的简历中便可看出端倪。据悉，“仙剑五”的策划全部由姚壮宪本人亲自面试。在谈及“仙剑”的话题时，姚壮宪问了记者一个问题：“你希望‘仙五’应该是一个怎样的剧情结局？”记者的回答是：“在最近的几代游戏中，玩家比较喜欢清晰的感情主线，不喜欢套用原有的感情套路。在经历了几次大团圆的结局后，我更希望‘仙剑五’会有一个悲剧的结局。”“姚仙”并没有给出肯定的答复，但他也承认，玩家不会喜欢每一代都走固定的路线。



2007年10月，记者在上海软星原办公地点看到的是人去屋空的景象。两个多月前，《大众软件》的特派小组还在这里抢先制作《仙剑奇侠传四》的攻略。曾经辉煌的上海软星走入历史，让许多痴心的玩家唏嘘不已。现在，“仙剑”系列终于有了归宿

《仙剑奇侠传五》究竟会是怎样的结局？它还在姚壮宪的脑海中，让我们耐心地等待吧。


北京软星的室内风扇林立，墙上点缀着“仙剑”和“大富翁”等系列游戏的海报

记者提出的可以总结为研发和代理的双重失败的观点，姚壮宪表示认同。作为一家有近20年历史的游戏企业，在网络游戏转型期间虽然创造过《魔力宝贝》代理的骄人业绩，但这种辉煌并没有持续。姚壮宪认为，由于大宇在单机制作领域曾经的地位，导致部分制作人的眼光太高，没有认真研究市场和玩家的需求，而是给自主研发的网络游戏设了很高的定位，以国外的一流大作为比较对象，把游戏的创新和特色作为研发主导，而忽视了自身研发上的积累和风险，导致几款自主研发的网游相继兵败。而代理运营方面的不利因素，也加剧了整个大宇内部的调整。“即便在这样的处境下，对于有勇气做事、愿意往前闯的，台北总公司依然愿意在资金等各方面给予支持。”姚壮宪用这样的话语总结北京软星团队的扩张，他认为这是扩张的重要原因之一。不过对这样的扩张，从事游戏制作近20年的姚壮宪也承认压力巨大。毕竟北京软星在此刻，将担负起整个大宇重新振作网络游戏业务的重要职责。“如今，我们和众多的新生网游企业几乎是在同一条起跑线上竞争，海峡两岸在网游制作方面的差距其实不大，甚至内地在某些方面的技术水平还要略高一些。”

北京软星的使命感

这样的观点在记者随后对制作团队的采访中得到了证实。完全由内地制作人员研发的《大富翁Online》已由久游网开始正式运营，而另一款历时两年研发的角色扮演类网游《大富翁星球》也已接近制作的尾声。《大富翁星球》的名字也许会让人以为是一款小型的休闲游戏，但它其实是一个体系完整的MMORPG架构，在开发上也耗费了北京软星大量的心血。另外我们看到，一款以三国为背景、强调国战的3D网络游戏《三国战魂传》（暂定名）也有不俗的画面表现，目前还在秘密开发中；另一款以《大富翁》为题材的3D益智类竞技游戏也已具雏形。

对中国网游产业中研发人员频频跳槽、挖角的现象，姚壮宪也用提高薪金标准等手段来应对。毕竟，一个研发团队的长期稳定是至关重要的，而水涨船高的研发投入也是很自然的事。但我们在北京软星也感受到另一种氛围，似乎与姚壮宪的个人魅力有关。2008年春天的北京，一个曾经创造过中文单机游戏中两大知名品牌游戏“仙剑”和“大富翁”的制作人，比以往更为忙碌，亲历亲为体现在每一处细节中。他正领导着这个颇具规模的团队，完成着大宇资讯网游复兴的重要使命，而他心中对单机游戏和《仙剑奇侠传》的梦想也并未远去。P

《大富翁》的RPG式演绎

《大富翁星球》取材于《大富翁》，在游戏类型上选择了MMORPG，是一款大型网络游戏。但它在游戏中融入了大量“大富翁”元素，角色扮演以及轻松、休闲将是其最大的特色。套用“姚仙”的话说：“现在做网游不能忽视别人已经被证明成功的元素，别人有的我们都要有，同时还得做出自己的特色。‘大富翁’品牌的内容就是《大富翁星球》的特色。”


姚壮宪亲自向我们介绍了游戏概况。他说，游戏曾考虑过“大富翁RPG”“大富翁世界”等名字，为的就是突出其中的RPG元素

在游戏中玩家可以看到传统“大富翁”系列的经典内容——棋盘、骰子、命运、神仙、卡片、地产、经营、股票等，并在游戏中进行了全新演绎。大富翁城是游戏中的核心区域，这里集中了各类主要建筑和NPC，玩家熟悉的许多“大富翁”系列角色都可以在此看到。同时，这些角色几乎都有一系列的主线任务交给玩家。目前，作为游戏中重要道具系统的神仙和卡片等差不多已经开发完毕，而股票等功能还尚未开放。

在角色造型上玩家可以选择个性丰富的纸娃娃换装，在“大富翁”系列中活跃的摩托车、汽车等交通工具也将在《大富翁星球》里登场，作为玩家的坐骑可大幅提升移动速度。大富翁城周边有大量的冒险区域，当和伙伴一起组队冒险时，看起来有些像《魔力宝贝》，由队长带领着在野外整齐地穿行。不过一旦切入战斗，《大富翁星球》就显示出更快的节奏和更高的团队合作需求。战斗中采用类似战棋的行动方式，一旦行动槽蓄满即可采取攻击。队伍成员的职业构成和配合熟练度，都会直接影响到战斗的成败和速度。一支职业搭配合理和配合熟练的队伍，可以对电脑进行近10级的越级挑战（Boss战除外），这也会极大地提高练级速度。这样看来，《大富翁星球》尽管看着比较卡通，但在操作和团队配合上还是有一定要求的。


漂亮的2D画面，喜欢《大富翁》的玩家一定会感到很亲切


游戏和《大富翁》的背景结合得很好，姚壮宪认为，这会是一款适合女性玩家的游戏

《大富翁星球》同样非常注重公会的建设，但与其他网游不同的是，公会最终会建设成“财团”的形式。而各个“财团”将会在游戏中扩大规模、展开竞争，与游戏中电脑方的两大财团展开较量。据“姚仙”透露，游戏背景故事中电脑方的超级财团，正是由某个我们熟悉的大富翁角色所掌控的。

最后，不可忽视的是游戏中的棋盘和骰子。玩家随时可调出棋盘来掷骰子，根据掷出的点数有各种后果，如接到一些任务等。但如果浪费使用棋盘的机会，会受到一定时间内不能使用棋盘的惩罚。这个系统可以说是最具“大富翁”特色的，在游戏中究竟如何表现，十分值得我们期待。


开发人员正在对游戏进行测试，目前游戏的完成度大约有70%

▶深度评论

“大话”里的囧人囧事

不知不觉，“囧人囧事”已经成为我们喜欢使用的一个全新代名词。“囧”在笔者的印象中是一个极具代表性的象形字。你可以尝试着张开嘴，并且皱一下眉头，这样的表情就诠释了这个字的全部含义。“囧”或许是一种无奈的微笑，也可能是对一款深爱着而又无法改变现状的游戏的一种感伤。如果你也和我一样，对这款游戏充满着爱和眷恋的话，也会有着同样的共鸣吧？

■上海 猪头三

玩过《大话西游3》的玩家应该知道“玉兔”。如果你从来不曾玩过，可以简单地理解为一只宠物。这只宠物相对于大部分捕捉的宠物而言，属性略微好一些，当然造型确实是非常可爱。

8000元的兔子

这只可爱的小家伙来源于《大话西游3》中“万恶”的科举制度，其稀有程度可以用通俗一点的方式来解释。从内测开始的几个月中，每个服务器的玉兔数量在一两只左右。在玉兔刚刚诞生时，服务器内的玉兔数量少不说，属性还不能洗，一度造成一只玉兔卖出8000元人民币的高价。不光是宠物，同样有经济价值的还有仙器和神兵。这两件装备都是《大话西游3》所独有的。神兵的属性成长非常厉害，而提升品质的概率却是随着提高的属性而递减，一旦失败，神兵就会消失。据说，某服务器一位达人耗费了16件神兵才将一个神兵冲到5级，而更倒霉的可能耗费几十件神兵都不能冲到+4。



这些神兵可真是有钱也买不到的好东西，但要是不难搞到手，也枉费了仙器的名头

概率对每位玩家来说都是公平的，无论你冲了多少次，耗费了多少件神兵，最终的成功率还是等同的。仙器就更变态一些，一件二级仙器需要8件一级仙器合成，而一件三级仙器需要八八六十四件一级仙器合成。这样估算下来，一件五级仙器需要4096件一级仙器合成，按照市价，岂不是相当于近32万元人民币？别急，还有更囧的事。合成出来的仙器属性是随机的，也就是说，即便你耗费这么多的一级仙器也不一定能得到你想要的那个五级仙器。同时，仙器和神兵的掉落率都非常低。如果要在地府购买的话，除了耗费大量的金钱外，还需要大量的功德。也就是说，如果你想靠自己的力量去买神兵或仙器，每天保持10小时的在线时间，需要奋斗至少10年才能基本完成。

按照这样的估算，有人愿意花8000元买一只兔子是可以被理解的，有人愿意花两万元买一件五级神兵也是可以被理解的。如此“囧”大的经济系统造就了两个玩家物种：愿意为游戏投入大批金钱的人民币玩家和靠游戏赚取生活费的职业玩家。这些玩家为《大话西游3》作出了极大的贡献。他们带动了点卡市场的繁华，他们让那些热衷于免费玩游戏的玩家也愿意加入进来，造就了一个又一个“囧”人。

“红眼病”与“喝倒彩”

《大话西游3》中有个流行的名词叫“上电视”，其由来也要从科举制度开始说起。最早的时候，只有在周末活动时才会得到一些平时得不到的好东西，而周末活动中最先盛行的就是科举。在科举的过程中如果有人得到一件好东西（其他活动中也会有），系统会有红字提示“某人在科举活动中得到XX”。这条信息会被全服的玩家看到，而且无法屏蔽，所以就被称为“上电视”。

最初，上电视的玩家会很高兴地将自己得到的稀奇物品贴在公屏上，认识的朋友则会表示自己的祝福。但是很快，这些祝福就会被鄙视的表情所替代，更有甚者会开始无休止的谩骂。对于任何一款游戏来说，这都是一个能让人“囧”得说不出话的现象，祈祷不要得奖、不要上电视，否则的话就请将信息全部关闭，以免应对那无休止的骚扰。在囧的背后，我们学会了一个道理：做人须低调。

哭笑不得的盗号

说盘古开天地有些太早，但从网络游戏诞生之日算起，盗号也是一门历史悠久的“手艺”了。在《大话西游3》中，一群有着特殊技能的玩家翻身做了主人。这并不是因为得到了官方的鼓励，事实上每个游戏的官方策略都是一样的。但在《大话西游3》中，还是偶尔有不法之徒顶风作案。对这个现象的产生，我们不想作太多评述，但有两个特有的现象却必须要向诸位看客道明。


“上电视”可真是出了名了


市集上总有人叫卖很便宜的装备，如果大家一起来抵制，是不是就能让这种人少一些呢？

话说某年某月某日，某论坛上的一位玩家哭笑不得地贴出一张让所有《大话西游3》玩家囧到谷底的截图，并且讲述了他的悲惨遭遇。

原来该玩家虽然没有将军令，却也还算有安全意识，给每一件装备都安上了时间锁。这里要先介绍一下时间锁。这个锁最神奇的地方是即便你知道密码，也确实做了开锁操作，但必须等待7天之后才能开启。在完全开启之前，这件装备不能交易、不能强化、不能贩卖，这就意味着盗号的玩家无法从这个账号中得到任何直接或间接的好处。恼羞成怒的盗号者发挥了主观能动性，去杂货店将所有的空格都买好旗帜，然后锁上时间锁。这就意味着在开锁之前，这个账号没有办法做任何举动：满包袱都是旗帜还能怎样呢？



传说中价值5000的五叶


殿试总是属于少数人的

某年某月某日，在某个繁华位置出现了一个摊位。摊位内的商品价格非常低廉，而标题更是耀眼：盗号大甩卖。5分钟之后，摊位上的装备被一抢而空；更囧的是，从此以后每位玩家出门都会带上一大笔大话币。用他们的话来说：“谁知道什么时候能赶上盗号大甩卖？万一身上没有钱，岂不是亏大了？”嗯，这群可爱的玩家，很囧很强大。

12秒的超人

还是要提到科举制度。首先，笔者要向大家解释一下科举活动。在很久以前，每隔一周就会有一次科举活动，而后修改为每隔两周一次。这个活动分为乡试、省试和殿试。乡试和省试每人可以考5次，后4次需要支付每次1000大话币的考试费，不给钱就别想考啦。乡试完成之后才可以参加省试，任务栏中会提示乡试必须低于一定的错误率才能进入省试，但笔者几次全错也能参加，可见这个提示有点唬人。省试成绩前若干名的考生可以进入殿试，如果你有资格进入殿试会接到唐王的通知，这就是我们俗称的中举。殿试速度最快且答对题目最多的前3名玩家可以得到状元、榜眼以及探花的称号。武科考试没有什么特别之处，因为需要四处找人，而且不能使用飞行棋或技能，但文科考试则就逐渐诞生了许多囧人。

为了增加获得稀有物品的概率，一些玩家组团参加考试。某服务器一名文科状元爆料说，自己曾一天参加了65场考试，同时开几台机器，并且每台机器由5人组队参加。这样一来，即便不看考题只是看到答案就能条件反射般地答完题目。这名极为“囧大”的玩家最终以12秒的超人速度赢得了文科状元的“光荣称号”。



“大话”里有什么好玩的事，都可以在连载于官网的漫画里看到

没有最囧，只有更囧

任何一款游戏都会有不尽人意的地方。第一位转生玩家发现了一个惊天Bug：只要是转生的玩家就可以捕捉任何级别的宠物。于是很多高等级玩家在没有法满的情况下迅速转生，并且开始贩卖麒麟、凤凰、冰雪等宠物。某服务器的一位玩家靠着这样的买卖获利几千万大话币，按照当时的点卡价格折算的话，相当于几千元人民币。在众多玩家的抗议声中，游戏修改了设定，需要达到一定级别之后才能捕捉对应等级的宠物，那些有囤货的玩家又借此赚了一大笔。

更囧的还在后面。仙族玩家在服务器开放之初可谓风光无限，在其他职业声讨之声日趋高涨后，游戏开始对这一门派进行“灭绝性”地修改。从最早的组队只要仙到之后的“站岗专业户”，仙族玩家的种族人数被大肆削减，直到这个门派成为稀有物种之后才得到收敛。而作坊系统在遭到玩家质疑后，也开始逐渐修改，维护前的任意装备都能在某NPC处任意修改——当然，达到一定次数之后需要花费巨额的修改费。囧的不只是那些之前花重金购买所谓极品属性的玩家，还有那些修改了近百次也没有得到好属性的玩家。也许此刻你正在为自己穿着的所谓极品装备沾沾自喜，但请随时做好失去一切的准备。也许到了明天，那些所谓的极品就会成为减价处理的大众版了。


不是所有的稀有宠物都值钱

这就是《大话西游3》里的芸芸众生和他们的故事，其中有忧愁，也有欢乐。二转的轮回大门已经开启，热爱这款游戏的每一位玩家又可以“囧”并快乐下去。笔者也坚信，这款倾注了我们极大热情的游戏，会向着更成熟的方向继续西行下去。P

编后：每个人心中都有自己的“大话”。你心目中的“大话”是什么样的呢？其实我们的眼界不仅限于这些热门的网络游戏，欢迎大家投稿，讲讲你喜欢的网游中的新鲜事。

▶在线事件

是重拳，还是温柔一刀？

卡拉赞Bug、“飞机”战场，会成为历史吗？至少我们看到了第九城市开始摆出这种姿态。在暴雪迟迟无法对游戏内影响公正、平衡的Bug进行修正，而游戏里的部分玩家变得越来越疯狂时，《魔兽世界》中文官方网站终于在2月的最后一天发布了一份公告，宣布“重拳打击Bug使用者”。说实话，这份公告来得很突然，似乎也很无力，以至于公告发布当晚的战场里依旧热闹非凡……

■北京 Trohs

“阿拉希国家队，要会跳的”“卡拉赞强力团，歌剧牌子队”……就在九城公告发布的当天，晚饭过后的黄金时段组队频道中和往常一样刷过一屏又一屏。或许有的人还不知道九城发布了这个告示，有的就算知道了，也是一副无所谓的态度。

作弊者的泛滥

说到作弊，在WoW公测期间就有过大量使用变速齿轮的玩家。在九城封停了大批账号之后，用外挂的风气被压了下去。但匆忙开放的战场开始暴露出暴雪在设计上的一些缺陷，而大批国服玩家往往利用这些缺陷为自己获利。随着WoW竞技性内容的渐次开放，Bug导致的平衡性问题在国服（只是在国服）就越来越突出。最明显的例子，就是阿拉希盆地战场的一边倒态势。

聊天窗口里那些红字已经决定了战场的胜负

在国服的每个战场服务器，部落最标准的打法都是跳墙。在双方进入战场准备开战时，部落玩家在一分钟的准备时间内，全部利用跳墙Bug跳出等待区，迅速占据各个有待双方争夺的据点。一分钟之内，部落大部队已经从战场的一头开到另一头，和联盟玩家隔门相望，只嫌一分钟太长。战场开门后部落就地屠杀，联盟玩家连冲出去都难。这样，往往联盟还未得分，部落方已经迅速得到2000点资源，扬长而去了。其实，联盟方面并非不能跳墙，只是相对来说难度较高，而且跳法也尚未普及。为了在阿拉希获胜，联盟玩家也不得不挖空心思，所以联盟这边的“阿拉希跳蚤队”也组得火热。但比起部落的UT队和“飞机”队（使用加速外挂），联盟总的来说还是不成气候。


这里是出产牌子的沃土

如果说战场里的Bug队有些是被逼无奈，那么卡拉赞的牌子队就属于谁刷谁知道、没事偷着乐了。卡拉赞歌剧院的Bug最早被某国服玩家公布在博客里，当时这个Bug打法尚在摸索阶段，连作者本人也说成功率不是100%。谁知道，无数后来者迅速替他简化和完善了流程，于是卡拉赞Bug打法也进入了“量产”阶段。笔者一位朋友利用Bug一个通宵刷了近200个牌子，连具有炉石功能的红宝石靴子，最后都人手一双。

“重拳”终究还是来了

Bug打法的存在一定程度上打击了很多玩家的积极性，特别是对于战场、竞技场这样关系到自身利益损失的游戏玩法。九城对于Bug打法迟迟没有采取措施。从官方的角度来说，自然有维护游戏稳定、避免打击面过大的考虑，但目前作弊者泛滥的趋势，最终还是让九城摆出了“六亲不认”的态度。

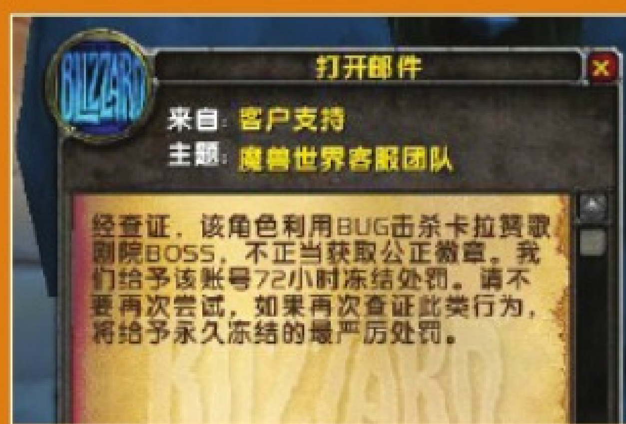
在玩家中曾经流传着九城封号的“潜规则”（见插文），也的确有玩家收到了被临时封号72小时的系统通知。但3月3日，九城作出了进一步姿态，决定进一步加大对外挂使用的查处力度。“所有被查证使用外挂的账号将直接处以立即永久冻结的处理。对通过自杀性的账号违规为战队团体获利的行为，不但将针对外挂使用者予以最严厉的打击，同时将对享受外挂带来利益者予以临时或永久性的惩戒。”

我们期待结果。如果真的可以做到声明中提到的几点，也许CWoW真的能够迎来理想中的秩序。P

传说中的封号“潜规则”

博客里流传着这样的封号原则：

第一次封号：从封号开始72小时内，不能上游戏并回档到利用Bug、使用外挂或刷屏、人身攻击之前。因为回档，其中获得的利益自然没有，但已经遭受的损失依然有。例如，你昨天下午Bug刷卡拉赞、晚上Raid拿到一件装备、今天早上你送了朋友1000G，今天下午被封号。72小时后你上线，发现卡拉赞刷的牌子没有了，Raid新拿到的装备没有了，1000G也没有了（在你朋友那里）。



被临时冻结的账号

第二次封号：一年内第二次被抓则永久封号，除非九城大赦天下。九城曾有几次“清除人物恢复记录”的措施，就是允许你一年内再次恢复装备或将今年被封的记录清除，所以第二次也不是永久封号。

第三次封号：什么，还有第三次？！是的。你到九城总部抗议，会有一定几率拿回账号。公会里就有人因“飞机”战歌被永久封号，但他周五到总部闹（主要是绝食等）。到周日晚上，工作人员看他可怜，终于给他解禁。期间他吃了九城好几包方便面。我不赞成这样做，太伤身体。

不过，在九城宣布进一步措施之后，这个“潜规则”还是否顶用呢？

▶在线事件

停运？还好是场虚惊

《热血江湖》的停服事件，因为发生在春节期间，所能形成的影响似乎并没有想象中那么大。除了这款游戏的玩家焦急万分之外，事件本身似乎并没获得更多的关注。但在事发之后的一周多时间内，流言不胫而走，官方迟迟没有表态，无疑在很大程度上考验着玩家的耐性。我们庆幸这件事有了一个圆满的结局，我们也注意到玩家的心已经变得十分脆弱。

■北京 云飞扬

如果有一款你每天都在玩，并且倾注了极多的时间、创造了极大虚拟财富的网络游戏，接连几天无法正常登录而又无法得到官方准确的说法，你会有何感想呢？《热血江湖》的部分玩家就经历了如此心悸的一周。

“紧急维护”的迷雾

至少从2月13日开始，一些《热血江湖》的玩家已经发现他们所在的游戏服务器无法正常登录。这些服务器要么处于显示“维护中”的状态，要么就是登录进游戏后出现卡号而无法进行游戏活动。正当玩家疑虑重重时，游戏官网发布了一则简短声明，称“为了让玩家在春节过后得到更好及更稳定的服务”，决定对游戏服务器进行“技术上的调整”。由于这次调整涉及到技术层面，因而导致部分服务器发生异常。就在这则声明发布的同时，某门户网站上出现了“《热血江湖》遭遇运营新危机”的消息。文中称，北京17Game可能发生了重大变故，“《热血江湖》服务器被韩方关闭，部分职员甚至被通知放假，回家待命”。



许多玩家不能正常进入游戏，因不知情而导致传言不断

这样的消息，让《热血江湖》的玩家无法从容面对。他们纷纷在游戏官网、百度贴吧等讨论区询问事件原因，除了普遍担心自己的账号和虚拟物品安全之外，部分情绪激动的玩家还要求官方尽快做出补偿，还有的玩家向“315消费电子投诉网”投诉，希望引起更广泛的舆论注意力。2月19日，一直保持沉默的17Game发布了新的声明，明确表示“《热血江湖》不存在停运状况”，除了让玩家不要轻信传言之外，还表示正在制订方案，在技术问题解决后，给予玩家相应的补偿。2月22日，前后已经历10天的危机终于宣告结束。17Game在当天下午近19时时发出公告，宣布“《热血江湖》例行维护后，所有服务器正常开放，恢复到日常状态中”。

脆弱的互信

有人说这次停服是要解决近期游戏内出现的“无敌”Bug，还有人进一步说，是韩国方面故意放出“无敌”Bug，让17Game方面疲于应对，以此作为谈判的筹码，以图向17Game施压。如果果真是源于技术原因，那么在这次停服事件中，玩家和运营商双方无疑都是受害者，至少一方损失了游戏的时间，另一方损失了利润的来源。但值得注意的是，在这一事件中，许多人无法相信这次停服事件仅仅是技术原因造成的。因此坊间一直流传着多种对运营商不利的说法，玩家也乐意相信这些传言。



以前也发生过玩家抗议运营商的事件，这就是服务器上的玩家游行

作为中国大陆地区最早成功采用道具收费模式的网游，《热血江湖》从开服的那天起，不仅积累了大批的忠实拥趸，也一直伴随着各种争议而生存。几年来，《热血江湖》不断暴出关系到玩家利益的负面新闻，如“官网被种木马，数千玩家被盗号”。另一方面，考虑到游戏收费方式的特殊性，《热血江湖》一直对私下进行虚拟装备交易的玩家采取比较严厉的态度，导致经常有人声称自己无端被封号，这也引起了一些玩家的极度不满。甚至一度有数千玩家自发组织了“玩家维权联盟”，试图向游戏运营商讨个说法。在这样紧张的关系下遭遇突如其来的停服事件，玩家不能得到更多的解释，有这样那样的流言不胫而走，也就不足为怪了。

《热血江湖》的停服或许是个绝无仅有的“技术性”事件，但玩家与运营商双方在此期间的反应又令人似曾相识。停服只有10天，但弥合这样的裂痕则需要更久的努力。

游戏的合同纠纷

2007年，由于《热血江湖》的运营合同即将到期，CDC Games和游戏的开发商Mgame签署了一份延长运营期限的合同。但到了10月份，Mgame突然以未收到签约费用为由，单方面向中国媒体发布消息，宣布与CDC Games解约。CDC Games则迅速作出反应，指责韩方公司没有履行合约中规定的条款，未能及时为游戏提供技术支持，也未向为打击私服提供任务帮助，并随即向Mgame提起诉讼。从公开的材料来看，中方一直在履行合同的要求，按月向Mgame支付相关费用。而Mgame则指责CDC Games的续约合同无效，并否认在技术问题上撒手不管。

这一件事一直被看作是继久游网事件后，中韩网游业纷争的延续。双方针对此事可谓边战边谈。后来中华网首席执行官叶克勇亲自赴韩协商，双方虽然和解，但关于续约的相关事宜一直没有下文。这也是此次停服事件发生后，《热血江湖》要更换大陆代理商的传闻甚嚣尘上的原因之一。



自从Sky对NE的一波流失效以来，HUM玩家一直缺乏一套完整有效的可以与NE正面对抗的打法。无论是被NE玩家称为有些“猥琐”的“坦克飞机”流，还是经常出现的一本TR，都是存在弱点的不是很稳健的打法。

而人族天王之一的TOD，由于战术多边以及善于打后期高人口的华丽战斗，深得玩家们的喜爱，于是很多中国玩家便给TOD起了个外号，叫“80人口男”。而他从近一年以前就开始使用的开2矿，配合80人口的3法小炮以及群补的支持，正面与NE交战的战术，正是TOD赖以成名的“80人口法师小炮流”（以下简称“80人口”战术）。不过，这个战术虽然一直被许多人类玩家模仿，却只有TOD自己才能使出最好的效果。在IEF 2007全球大师赛上，TOD又是用这一战术击败了使用NE的th000和月魔Moon。为什么这个战术TOD本人使用有这么大的威力，难道TOD的操作比一般HUM玩家好很多吗？下面的细节分析也许会解答这些问题。

前期

细节1.先塔后矿

以前曾有句话：韩国人族开矿前肯定先在分矿放下10根塔。虽然是玩笑，也显示出了HUM分矿塔的重要性。因为如果没有塔的保护，HUM的农民伯伯的脆弱加上部队机动性差，很容易被对手玩得团团转。对手DH或是BM几进几出带走4个农民也是很正常的事情。TOD的“80人口”战术第一步就是开矿，然而要成功开出分矿，尤其在TS这种非常容易被骚扰的地图，一定要造塔。不仅因为农民很脆，而且自己的英雄AM由于放弃了购买鞋子的时间选择开矿，如果在野外碰到带鞋子的DH，很有可能被直接追杀而死。而塔的存在为自己建立了一片阵地，无论是英雄还是部队，生命都有了保障。不过，切忌造过多的塔，因为“80人口”战术还是需要尽早成型的科技，塔多了反而会拖慢自己的科技进度。当然，这也不是绝对的，如果面对DR开局的NE，对方早期一定会急于MF，也可以先放下基地再放下圣塔，保证经济的最大化。


图1：第一时间放下的塔可以完美地限制NE的骚扰

细节2.反骚扰

经过第一阶段的分矿骚扰战，NE发现没有成果后自然会选择与自己的第二英雄熊猫（有可能是娜迦，但是熊猫后期的威力大得多，如果NE没有办法阻止HUM分矿，一般会选择熊猫）会合，然后开始利用暂时的兵力优势清理地图上的中等怪，想办法把熊猫练到3级。这个时候，有的NE（比如Moon）就很喜欢带上双3级英雄，三四只熊和小鹿到HUM的家中压制一波。而这一波的凶猛程度是HUM很难抵挡的，Sky就曾经在EI上被Moon的熊猫无限喷火给活活屈死。所以，这时就需要对NE的MF进行一些骚扰。首先是选择第二英雄，一般来说，娜迦的出场率要高些，因为虽然高


图2：Sky就曾被3级熊猫无限喷火给“屈死”


图3：同样的点位，同样的对手，TOD依靠民兵的帮助点杀了DH，化解了危机

等级的山王作用十分明显，但是初期的作用明显小于娜迦，并且比酒馆里的英雄晚55秒才能投入战斗，这会使NE的MF更加舒服。同时，MK的等级提高不了，又被DH所克制，反而成为部队的累赘。

这时骚扰的目的有两个，一是利用野怪的夹击和自己3级水人的输出与NE换兵，甚至有时还可以击杀刚出来的熊和鹿；二是拖延熊猫到3级，为自己部队成型争取时间。在EI上和Moon的战斗，TOD一直坚持着骚扰，虽然直到8分钟自己的AM才到2级，但是对方的熊鹿一波却被拖延了很久，于是TOD配合自己家中召唤的民兵艰难地挡住了这一波，为后面的反攻奠定了基础。

细节3.完美的建筑

很多人说，HUM的建筑只要学会堵口，其他建筑就可以很随意。但是Insomnia用死活也拆不掉的一个祭坛和一个商店磨死了Zacard，于是HUM玩家们知道了建筑学的重要性，而TOD在对战NE时候的建筑学却更加值得称道。首先，主基地是完全封死的，这样高机动性的NE部队就没办法进入。同时，分矿的房子在外围构成第一道屏障，使得NE的部队很难展开。而重要的造兵建筑，如神秘圣地、车间等也会放在塔的周围。这样就不会出现造出来一个兵就被NE点杀的情况。同时，造兵建筑也使得塔很难被熊近身，NE想强攻就更不可能了。而NE如果转而进攻主矿，则可以利用民兵和刚成型的部队进行防守。


图4：完美的建筑布局只需要少量塔就可以防住NE的进攻

战前准备

细节4.群补的购买.

HUM以血量十分少的混编部队与NE对抗，群补自然发挥着十分重要的地位。在有着两个地精商店的地图，抢群补似乎不是很重要。但是在EI这种单商店地图，就必须对于群补刷新时间有着很好的掌握。尽量把前两张群补抢到手，这样第一波出击的时候就可以拥有3张群补的保证，对于部队的持续作战能力有很大提升。


图5：趁对方MF的时候也要第一时间抢走两张群补

细节5.攻防的提升.

TOD在对战NE的时候，喜欢在2本建筑放下的同时放下铁匠铺。许多HUM玩家造铁匠铺似乎就是为了造车间，造好以后就不怎么去管它了。但是在这种高人口大量部队的战术中，部队攻防能力的作用就体现得十分明显。TOD的铁匠铺造好以后就一刻不停地工作，这时，主要肉盾破法者优先升级的是防御，而主要火力输出小炮则优先升级攻击力。而且由于双矿一直压着50人口，攻防的升级就不愁没有资金，而TOD开始暴人口时，往往已经是2攻1防已经升级完毕了。

细节6.完美的组合，暴兵的艺术

一开始看TOD的比赛，经常会有两个疑问：一个是为什么自己的80人口部队敌不过对手，而TOD的就那么游刃有余呢？而且TOD的暴兵速度十分迅速，一会人口就暴到80了。后来仔细研究，原来其中也是有技巧的。首先，TOD的部队构成相当科学，一般都是4到5个小炮，1队左右的破法者，6到8个男女巫。很多HUM玩家由于经常使用Sky流对抗ORC，也会习惯性地多制造男女巫，但是大量的男女巫在对抗熊鹿时用处并不是很大。首先女巫可以减速的单位，算上英雄和熊也就10个左右，然而4个左右的专家级女巫完全可以减速15次左右。而牧师的作用除了在紧急时候治疗以外，也就驱散比较有用。因为大战时人类的治疗基本是靠群补的，牧师多了反而增加熊猫的攻击单位。而多出破法，不仅可以减少NE熊猫魔法伤害输出，而且破法无论打熊还是限制英雄都是相当管用。NE面对大量破法的吸魔，一战过后甚至没有办法补给就得面对人类的下一波。

而TOD的出兵顺序也是有讲究的，他一般在50人口以下时先出够男女巫，并且升级专家级攻防，同时购买一两本群补，然后在攒够1500多的金子以后开始全力出3个人口的破法和小炮，瞬间将人口暴至80。当然，这个也要随机应变，如果自己的矿区受到威胁，TOD也会提早突破50人口来抵挡进攻。

决战

细节7.阵型，还是阵型


图6：SV的狭小路口可以成为HUM交战的最好阵地

众所周知，TOD的“80人口”战术依靠的就是破法一字排开，让水人小炮男女巫充分发挥火力输出的同时免受熊猫和对方部队的伤害。可以说，这种战术对于阵形的要求相当高，而许多玩家看完TOD的比赛以后总会感叹：TOD的阵形每次都那么到位！

TOD无敌阵形的背后自然是有原因的。第一，TOD与对方交战的时候，一般都是主动求战，优先占据有利地形，而不是被迫迎战。交战地一般都是在对方家附近的狭小路口，例如EI主基地下方空地，或者SV基地旁边的狭小路口；第二，TOD的部队中有大量的破法。破法数量多了，就更加有利于形成一面“墙”阻挡对方进攻。而且破法不吃魔法，只需将受到攻击的拉一下，整体阵形更加容易保持，也可以让群补的效率最大化；第三，也就是下面要说到的，TOD只打有准备的仗，一旦发现被夹击或者阵形不好，TOD一定会掏出回城机票，让好不容易设局的对手郁闷好久。

细节8.回城的使用.

对战NE的熊鹿，最害怕的就是一波不能直接打死对手或者自己占据到巨大优势，否则熊鹿组合的强大回复能力和超高的成型速度就会让你遇到一波接一波的进攻，优势反而越来越小。这也是熊鹿组合的威力所在——成型快，回复快。不过，HUM的80人口组合却是例外。经常看到TOD和顶级NE比赛，频繁交出回城，优势却越来越大。仔细观察可以发现，他每次回城都是恰到好处。


图8：NE没有魔法补给，只能前往生命之泉，被刚出门的HUM抓个正着


图7：形势不对立即回城

看看TOD和Moon在EI上这场大战。第一次见面，Moon完美的包夹似乎要将TOD全歼，而TOD果断选择回城，并且吃了恢复卷轴以后立即杀到。这时，被破法抽干的熊很难第一时间补给完毕，于是避开TOD锋芒的Moon只能选择放弃分矿。而面对又一次杀到的TOD，Moon的背后包抄使得TOD没了阵形优势，虽然杀掉许多小鹿，但法师部队也暴露在熊猫的火力下，TOD又一次回城。两次回城以后，TOD人口依旧是80多，而Moon则每次总要损失两三个小鹿和熊。TOD休整以后第三次杀到，Moon则购买了幻象权杖，造出3个熊的幻象与TOD决战。然而TOD在熊猫两口火喷过，部队全部红血后又选择了回城，Moon又一次打退了TOD，然而双方家中的景象却大不相同。TOD依旧有70+人口，吃了恢复卷轴以后，人口又暴到了80。而Moon则是一群贫血贫魔的熊鹿，和一个将近满魔法却无人可喷的熊猫。TOD的3次回城看似错失了时机，又浪费了经济，实际上每次回城TOD都磨掉对手许多兵力和魔，使得NE无法立刻补给，兵越打越少，而TOD则每次都在部队即将全倒的时候挽救了他们，以至于人口几乎没怎么减少。最后，人口差距如此之大，Moon也只能接受被强退的命运。如果其中一次TOD稍有犹豫，死伤大量部队，结果就可能有所不同了。


图9：面对Moon完美的包夹，TOD回城轻松化解


图10：又一次回城，NE都是残血空魔的熊，并且损失了几乎所有小鹿，而HUM的部队在即将被酒火连击放倒一大片的瞬间，通过“空间转移”都回到了安全地带


图11：第三次回城后，Moon已经没有再战的兵力

高手对决就是细节的较量，一场没有失误的比赛是不可能的。但是抓住关键的细节，往往比拘泥于某些精密的操作对全局影响更大。TOD的“80人口法师小炮流”不仅创造出了一种有效而观赏性极高的打法，更对欧洲选手擅长的大局把握有了更好的诠释。

三国乱世，一统天下

三国群英传Ⅶ 制霸宝典

■游侠 神之影

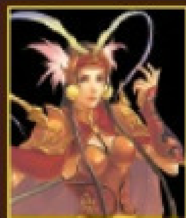
为什么要玩这款游戏

不知不觉，“三国群英传”系列已经推出了第7代作品，整个系列前后经历了10年时间，这些数字在国产游戏史上也是极为罕见的，仅次于更为经典的“大富翁”系列和“轩辕剑”系列。游戏参照了世嘉土星主机上的《龙之力量》，强化战争简化内政，简易的上手吸引了大批玩家。10年风风雨雨，“三国群英传”系列仍然屹立不倒，最新推出的《三国群英传Ⅶ》更是集结了历代群英传的优点，将宏大的三国战争表现得淋漓尽致。不仅如此，《三国群英传Ⅶ》在前几作的基础上增加了一些更为精彩的玩法，例如类型更丰富的复合兵种、更强大的武器强化系统、武将更突出的情义组合技等，各种全新的探索让玩家沉醉其中。

良品	7.7
制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
类型	策略
语种	中文

大众软件游戏分级 普通级

文化包容性：9.0 上手精通：8.5 画面：7.5 音效：7.5 创新：5.5 拟真度：8.0



第一部分 剧情篇

跟以往一样，《三国群英传Ⅶ》的剧本分为历史剧本和虚构剧本两种，历史剧本有黄巾起义、讨伐董卓、群雄割据、官渡之战、赤壁之战、三国鼎立等6个篇章，每个篇章都根据真实历史设计而成，因此在内容上与前几代没什么区别，仅是部分玩法不同而已。至于虚构剧本，则有天下归魏、巾帼争霸、乱世称雄、霸王再临4个篇章，它们都是隐藏剧本，需要将任意历史剧本通关一次才会出现，其中霸王再临这个篇章是前几代所没有的，难度也比较大，值得已经熟悉游戏的玩家去尝试挑战一下。由于各剧本的自由度比较高，因此本文不对各剧本的通关流程进行详细说明，只介绍一些比较重要的东西。



通关某一剧本后会开启隐藏剧本

一、初期过关心得

正所谓“乱世出英雄”，想要在战火纷飞的三国乱世里揭竿而起也不是件容易的事情，不少英雄还未混出个名堂就已经英年早逝，令人惋惜。无论在哪个剧本，选择势力单薄的君主都会使游戏难度加大，最主要的问题是缺兵少将，难以协调初期的战斗和城池建设，运气不好的话，游戏刚开始就要面对众势力的轮番攻击，存活难度可想而知。不过，使用势力单薄的君主会更有挑战性。



多留意一些地理位置比较好的空城，可迁都重新发展

如果选择了势力单薄的君主，就要多考虑“地利”这个因素来让自己更好地生存下去。所谓“地利”是指一些比较偏远的城池，例如西南的云南、东北的襄平和一些沿海城池等，它们远离诸多势力，而且单向面敌，初期遭遇敌人进攻的可能性非常小，等站稳脚跟后再慢慢向外扩张也不迟。当城池发展起来后，钱多兵足，各武将文官也会相继投奔，那时候就不怕任何

势力的骚扰了。如果你坚持要在众势力之间生存，建议与周围较强的势力同盟，等羽翼丰满后再展现出你的统一野心。除了偏远城池外，一些重要的港口也是兵家必争之地，例如黄海附近的众多港口，港口的优势在于交通封锁，所有海路进攻都要通过这些港口才能上岸，守住港口即意味着内陆城池的安全得到了保障，万一敌人的进攻力量具有压倒性优势，还可在对方到达之前带上所有资金和武将逃回内陆城池。不仅如此，海面上还会经常出现水妖、沉船等状况，想要挑战水妖或打捞沉船就要从港口出发，因此港口是必须拥有的。

等自己兵强马壮后，便可逐渐向外扩张，建议多攻击一些相对薄弱的势力，来慢慢扩展自己的版图。当战争爆发后，也是大家发挥谋略才能的时候，多构思一些方法来丰富进攻手段，例如“趁火打劫”，当两个势力互相开战后，可趁机偷袭已经倾城而出的城池，或者收拾战后的残局，收编被俘虏的武将来补充自己的实力。不过，在进攻的同时，也要留意周围其他势力的动静，不要也被对方趁火打劫了。


占领港口是必须的，不然无法控制水路

随着城池和武将的增多，实力也会越来越强，后期玩起来也就轻松多了。

二、重要剧情事件

自从《三国群英传Ⅵ》加入了特殊的剧情事件后，《三国群英传Ⅶ》又在此基础上增加了一些新的剧情事件，使得游戏内容更加丰富。每个特殊事件都有一个或数个触发条件，必须全部满足才能让剧情发展起来，难度比较大，以下是一些比较重要的特殊事件，希望大家不要错过。

三、随机事件

除了固定的剧情事件外，游戏中还会出现一些野外的随机事件，这些事件主要分为沉船、神仙、灵兽坐骑、石碑、野外敌人等几类。只要处理得当，每一个随机事件都可带来莫大的好处，不过这些事件的时间都比较短暂，如果遇到了就赶快去完成，机不可失！


试图收服四不像，前期难度比较大


有空的时候可以去挑战这些神仙

沉船：游戏初期最好能占领一个港口，因为港口不仅仅是军事要地，要探索沉船事件就必须从港口出发。发现沉船后就尽快去打捞吧，打捞上来的物品包括金钱、兵符等，还有可能是罕见的“木人铜铃”或者“将军印”，如果初期能得到“木人铜铃”，那就能拥有初期最强大的木人兵，它能为扩张打下坚实的基础。

神仙：野外遇到的神仙分为天仙、地仙、散仙3个级别，如果有能力将他们打败，武将对应这3个级别可分别永久性增加武力和智力3/2/1点。如果我方的军师拥有军师技“水镜之术”，可在开战前使用，在战斗取胜后将有一定几率从神仙那里学到“封武将技”“封必杀技”等军师技。

灵兽：野外地图上共有白玉麒麟、天马、龙马、穷奇、四不像等几种灵兽，都是可收为当坐骑的，



剧情事件	触发条件	事件结果	
三顾茅庐	1.玩家君主进驻新野。 2.司马徽在玩家君主麾下，且进驻新野。 3.诸葛亮和诸葛均尚未出现。	诸葛亮和诸葛均加入，且进驻新野。	
白门楼吕布乞命	1.玩家君主为刘备，与曹操、吕布为不同势力的君主。2.曹操与刘备结盟，外交度达到70。3.吕布的城池数量少于3座，武将数量少于10名。4.曹操的城池数量多于4座，且占领徐州。5.刘备的城池数量多于4座，且占领小沛。	（为吕布乞命） 吕布势力消失，全部加入曹操势力。付出城池金钱总额的80%给曹操。 吕布加入，与曹操的外交度-50。	（不为吕布乞命） 吕布势力消失，全部加入曹操势力。 吕布死亡。
陶谦临终托刘备	1.玩家君主为刘备，与陶谦的外交度达到60以上。2.陶谦仅有徐州一个城池，且武将数量少于5名。3.孙乾在陶谦麾下或尚未出现。	（陶谦死亡） 获得陶谦所有武将和物品。	
曹操计诱徐庶	1.曹操和刘备为不同势力的君主。 2.单福在刘备麾下。	（曹操城池平均民心高于700） 单福恢复本名徐庶，加入曹操势力。	（曹操城池平均民心低于700） 单福恢复本名徐庶，回到刘备势力。
孙坚攻江夏	1.玩家君主为孙坚。2.“孙坚获玉玺”的事件已发生，孙坚拥有传国玉玺。3.韩当在孙坚麾下，且进驻江夏。4.刘表势力还存在。	（拒绝进攻） 孙坚+1000功勋。 与刘表的外交度-30。	（坚持进攻） 孙坚死亡、孙策继位；孙策+1500功勋。 周瑜加入，且进驻江夏；与刘表的外交度-100。
收复洛阳	1.玩家君主位于洛阳。 2.与董卓的外交度为0。	玩家君主+800功勋；获得宝物“暴君之首”。洛阳民心+400、人口+2000、开发度+200、防御+400、预备兵+500。	
吕布叛丁原	1.玩家君主不能为丁原，且位于洛阳。 2.李儒为玩家君主麾下，且进驻洛阳。 3.国库需拥有大宛马。 4.如玩家君主为董卓，国库则需拥有赤兔马。	吕布加入，且进驻洛阳。丁原势力消失。	
蜀汉八神兵	1.玩家君主为刘备，且等级高于20级。2.攻破金牛山和火焰山。3.方土、东极、波母、南极、编驹、不周、北极、西极8件神器材料尚未出现。	获得方土、东极、波母、南极、编驹、不周、北极、西极8件神器材料。	
万众归心	1.玩家君主为自创武将，且等级达到25级。 2.占领15座城池。 3.所有城池民心达到800。	玩家君主+2000功勋；获得“九天龙魂贯”锻造书、“震雷青龙戟”锻造书、千年玄铁3个、千年乌钢3个； 习得武将技“五腾龙”和个人技“旋枪”。	
万名称道	1.占领15座城池。 2.所有城池民心达到900。	获得机铁秘术，可召唤“机铁火轮冲”。	
天命所归	1.占领25座城池。 2.所有城池民心达到901。	获得真机铁秘术，可召唤“机铁大将军”。	

必须击败它才能驯服。每种灵兽可各抓5个，需要武将达到30级才能乘坐，其中白玉麒麟是最好的，它可能会直接送给你木人铜铃、天正斧等这些好东西。

石碑：石碑出现的时间很短暂，如果看见了一定要让一支主力部队赶紧前往出现地。石碑可让4个武将分别学到水龙狂滔、火龙怒炎、地龙极震、风龙天旋4个武将技，组成非常实用的4人组合技“群龙舞十方”，杀伤范围广，威力也很强大，到后期依然很实用。

野外敌人：野外敌人跟神仙差不多，击败后也能获得一些珍稀物品。野外敌人分为叛国老贼、蛮族部队、老虎、水妖等，这些敌人有等级之分，如果战胜虎王和水妖皇这种级别的敌人，得到的物品就要贵重得多，一些在城市中买不到的超级武器就只能从这种途径来获取，包括赤兔马、倚天剑、春秋大刀、朱雀扇等。

第二部分 发展篇

在游戏中，城池的数量和规模决定着一个势力是否强大，往往势力越强，它的城池数量就越多，也越坚固。虽然城池只是辽阔地图上的一个建筑物，但只有大规模的城池才能驻留更多的武将和士兵。此外，城池的发展在战争中还起着至关重要的作用，几乎每座城池经过战争的洗礼后，都要从废墟中重建起来，每当你占领一座城池，那座城池往往就是距离敌人最近的地方，如果无法快速重建，那座城池很快会被敌人重新夺回，因此你必须懂得如何快速发展才能让你立于不败之地。更重要的是，城池还是各武将恢复体力气力、补充兵力的最佳地方。当敌人兵临城下时，你该如何以最快速度招募最多的兵力去应付呢？只有熟悉城池的各种结构，才能让你得心应手。


城池发展起来后就是这个样子

一、城池建设

每座城池都有一定的规模，它主要由开发程度和人口数量来决定，开发程度越高，人口数量越多，城池规模就越大，从城池的外观上就可以看出其规模的大小。除了城池规模外，城池的建设是由多方面组成的，包括民心、金钱、防御、兵力等，它们发挥着各自不同的作用，例如民心的高低决定着百姓能否安居乐业，民心越高，百姓对你越忠诚，还不时给你送一些礼物；民心越低，百姓对你越反感，还可能会引起暴动。无论是哪个方面，都是可以人为调控的，只要你对城池下达一些指令，便可呼风唤雨，这些指令有6项，分别是开发、搜查、筑城、治安、征兵和训练，每项都需要派遣武将去执行，执行率即是效率，这个数值因人而异，当然是越高越好，如果各武将组合在一起，这些数值还会有明显的提升，建议将一些不参战的同类型武将组合在一起，这样执行率才能提升到最高。


派遣各武将执行各种建设时，尽量让执行率最大化


建造元戎神弩和机铁箭楼是最理想的防御

城池指令	武将类型	指令效果
开发	智力型	提高城池的开发程度、人口数量、金钱数量和预备兵上限
搜查	智力型	搜寻该地区的在野武将和民间宝物
筑城	武力型	提升城池的防御能力和城墙类型
治安	智力型	提高城池的民心指数和士兵纪律
征兵	武力型	增加城池的预备兵数量
训练	武力型	提升驻扎士兵的士气和攻防战力

根据这些数据，可以清楚地看到各项指令在执行过程中起到的作用，大家可根据城池的状况来进行各项建设。在每次攻城前，最好随身携带一些金钱，防止刚占领的城池因金钱短缺而无法快速发展。如果刚占领的城池只是暂时栖息之地，建议只执行开发和征兵两项指令，来保证有足够的兵力补充，毕竟执行其他指令也需要消耗金钱，而且表现出来的效果对战局影响不大。

此外，城池还有一项“防御建设”的特殊指令，它不需要派遣武将去执行，只需要玩家根据城墙的防御和类型来修建一些守城军械，如拒马枪、弩箭楼、飞石台等，其中元戎神弩和机铁箭楼是最好的两种守城军械，它们需要城墙防御达到800，城墙类型为铁甲才能建造。很多人认为守城军械完全是鸡肋，发挥不出多大作用，其实要发挥其作用还需要一些技巧，例如交战时可将敌人引诱到元戎神弩的射程范围内，并让己方士兵和武将顶住，不让对方继续前进，这样就能发挥出守城军械的最大威力。

二、经济发展

金钱不是万能的，但没有金钱却万万不能。在游戏中，金钱的作用极为明显，城池建设需要金钱，征兵需要金钱，奖赏

评说

依旧是换汤不换药

自从宇峻与奥汀合并之后，新团队的整体实力有所提高，各产品的研发速度也明显加快了，“三国群英传”系列在10周年的时候迎来了第7代作品，整个系列在艰难的环境下能有如此辉煌的历史，我们确实应该为它高唱颂歌。但是，《三国群英传VII》在某些方面又一次令人失望了，事实上大家并没有抱怨游戏做得不好，而是对宇峻奥汀换汤不换药的做法感到不满，3年内连出3部作品，但每一部的差别都不大，仅仅是在原来的基础上加了一些新玩法，充其量只是资料片或加强版，而玩家希望得以改善的问题却一直无法解决，例如电脑AI太低、战场过于粗糙单调等。根据游侠网专区论坛的调查，大部分玩家希望第8代能够对电脑AI、场景地图等方面进行改进，让“三国群英传”系列再来一次质的飞跃。经过几代的加强，除了攻城战外，7代在其他方面已经做得很不错了，只是所使用的图像引擎已历经多年，如今已显露技术落后之势，也是该更新换代的时候了。新引擎、新地图、新造型、新AI，或许只有这样，“三国群英传”系列才会有革命性的变化，才能给大家带来焕然一新的感觉。

武将也需要金钱，购买物品更需要金钱，总之什么都离不开金钱。金钱是强大的后盾基础，如果缺少了金钱，一切发展都将停滞不前。换句话说，只有懂得如何赚钱，才能让自己的势力迅速崛起，才能与其他势力相抗衡。在这里，介绍几种赚钱途径来保证资金充足，让你的势力“富可敌国”。

第一种是城池开发，可通过高效率武将的开发来获得金钱。先利用英勇善战的武将不断占领势力较弱的城池，然后派遣开发执行率比较高的智力型武将前往那些城池进行开发，最后将源源不断的金钱转移到需要消耗金钱的地方。当城池数量多了，金钱也就积聚成堆，不过要留意其他势力的入侵，如果城池比较安全，可不必进行其他建设，只需进行开发来提高金钱的增长速度。就算其他势力攻到眼前，还可让武将携带所有金钱逃往其他城池，不过这就要大家多留意一下小地图的动静。

第二种是商业买卖，可通过贩卖物品来获得金钱。以前几代可以利用低买高卖来赚取金钱，现在已经不能用了，只能通过贩卖一些不需要的物品来补充资金，例如武器装备、各种兵符、锻造材料等，这些东西一般只给需要培养的武将使用，给其他长年不露面的武将使用等于浪费，反正他们都无需作战，不必在乎这一些属性的提高，倒不如把这些物品换成金钱，花费在其他方面。值得注意的是，武将在买卖时都有折价的能力，武将武力越高，买进的价格就越低，武将智力越高，卖出的价格就越高，因此买卖时要选择好合适的武将，能多卖就多卖，能节省就节省，整个差价也是一笔相当可观的数目。如果你需要获得更多的物品，那就让高效率武将去进行搜索，经常能得到一些值钱的好东西。


建设项目少了，金钱增长自然会快


与山寨相处不好的话，他们就会经常上门勒索

三、友好相处

尽管一统天下是游戏的最终目标，但单纯用武力解决绝对不是一个最佳方案。尤其是初期实力较弱时，不应该嚣张行事，四处结仇，尽量与周围的势力和平相处，特别是一些比较强的势力和野外山寨，得罪他们对自己的发展没有任何好处。正所谓“留得青山在，不怕没柴烧”，只要自己的城池还在，就会有强大的资本，通过努力发展，总有一天能够击败他们。

在城池周围，可能会存在一些山寨，他们不属于任何势力，只通过勒索附近的城池来生存。每个山寨都有它自己的势力范围，他们每隔一段时间就会上门勒索势力范围内的城池，一般勒索金钱和兵力，尽量答应对方的要求，这样能增加友好度。其实，平时就应该多贿赂这些山寨，有时间就前往附近的山寨送礼，每次1000块可以换取3点友好度，当友好度达到一定程度后，他们就不会勒索了，而且还会派兵支援作战。更重要的是，他们不时还会赠送一些礼物，而且还是一些极为珍贵的物品，如赤兔马、青龙偃月刀、方天画戟等等，五花八门，品种齐全，如果想得神器，那就要看你的运气了。



第三部分 内政篇

内政是“三国群英传”系列一直在简化的一个系统，从最早烦琐的手动模式，到现在智能的自动模式，设计人员就是希望大家在内政上花费的时间越少越好，但又不能没有。随着城池建设各项目的脱离，内政的项目又少了一些。在诸多内政项目中，其实也就只有“册封官职”“招降敌将”“商业买卖”“授予物品”等几个项目比较有用，其他内容即使不处理也不会有太大影响。因此，以下分为3个方面来细说一次内政需要处理的事务。

一、人才对待

人才是最宝贵的资源，无论在什么时候，优秀的人才都是扭转战局的关键。内政的人才部分分为“册封官职”“说服人才”“招降敌将”“设立储君”“赏赐武将”5个项目，其中最重要的是“册封官职”，一名武将册封完新的官职后，他不仅能提高几点基础属性，还能提高带将数量和带兵数量，以及掌握新的军师技和武将技。官职的册封，根据武将所拥有的功勋来执行，往往一场战斗胜利能获得比较多的功勋，而驻留在城里仅能获得少量的功勋，因此要让武将强大起来，那就要让他多参与战斗，再通过官职册封带来质的飞跃。由于册封过程中会有多个官职可供选择，一些重点培养的武将尽量根据技能不同来册封，其他可以选择全员册封，选择消耗最多功勋的官职进行册封。也正是因为这个，任何武将都不可能学会所有技能，只能选择一些更能发挥武将特点的技能。

其次，“招降敌将”是招募人才的主要途径，它也是重点执行的项目。对于敌将的招降，通常采取自动招降，便可招降大部分敌将，不过往往有些顽固的敌将不肯投降，此时应该选择手动招降。派遣武力比较高的武将采用“酷刑”，或者智力比较高的武将采用“利诱”的手段轮番招降，通常几个季度之后就可成功。通过“酷刑”成功招降的武将开始忠诚度都比较低，需要及时赏赐提高忠诚度，而“利诱”之下投降的武将则忠诚度都比较高，对于那些宁死不投降的人，就让他们把牢坐穿吧。需要说明的是，派遣前往招降敌人的武将，一定要比被招降者的官阶等级高，否则没有可能成功。至于“说服人才”，都是一些拒绝加入的在野武将，一般说服几次就会愿意加入，但可用性远远不如“招降敌将”。

此外，“设立储君”是为自己安排一个接班


内政一个季度一次，只处理一些重要的项目即可

人，避免在出现战败身亡或是年老仙去之后无人继位，如果对自己有信心，储君大可不必设立。“赏赐武将”则是通过赏赐宝物、绸缎、黄金等来提高武将的忠诚度，一些招降数次才成功的武将在忠诚度方面都比较低，都需要进行册封或赏赐来防止他叛变。

二、物品使用

每个势力都会有一个存放物品的国库，这些物品主要来源于几个方面，如武将反复的搜索、各城池的购买、其他势力或居民的进贡、战斗胜利后的缴获等，物品类型繁多，最终目的都是给适合的武将使用，让他们在战场上发挥出更大作用。内政的物品部分分为“商业买卖”“授予物品”“本季入库”“国库清单”“补给运输”“物品升级”6个项目，其中比较重要的是“授予物品”，它能够将一些物品装备在武将身上，直接提升武将的战斗力。一般根据武将的特点来进行手动装备，给重点培养的武将装备最好的物品，切勿使用旁边的“全员装备”，要是你看到诸葛亮拿着青龙偃月刀，估计已经是哭笑不得了吧！装备物品主要分4类——坐骑、武器、宝物和道具，武器必须根据武将的熟练度来分配，这样才能发挥出更强的威力。至于其他则看个人喜爱，喜欢给谁就给谁吧！

此外，“补给运输”和“物品升级”都是新增加的内政项目，前者用于各城池的调兵遣将、金钱转移，不必再像以前那样通过武将去手动运输；后者用于各物品的升级合成，通过锻造书、原料的合成，锻造出一件威力更强的武器。如果你希望武将在初期就有惊人的表现，那就多使用锻造出来的物品吧，例如3级就能使用的大砍刀，它在攻击时会附带闪电效果，非常适合解决周围的士兵。由于锻造存在一定的成功率，因此要尽量派遣高智力的武将去执行，这样成功率会高一些。


招降敌将也是有技巧的，用自动招降最方便


利用锻造书对武器进行合成，能打造出更强大的武器

三、外交政策

相比与前两个部分，内政的外交部分则显得不怎么重要，可做可不做，都不会造成太大影响。外交部分分为“游说关税”“赠予金钱”“赎回俘虏”“离间武将”“散播谣言”“同盟协议”6个项目，大部分项目用于提高或降低势力之间的友好度，其中比较常用的项目是“赎回俘虏”和“离间武将”。当自己一时不慎战斗失利导致爱将落入敌军手中后，便可花费一定金钱去换来爱将的回归，不过这时候需要注意，被赎武将的等级和能力越高，花费也会越高，而且对于友好度低的敌方来说，想要从他们手中“回收”武将基本是不可能的。

至于“离间武将”，在游戏中的作用非常大，基本可以通过自己的不懈努力，让喜欢的武将成为自己的麾下。虽然离间时执行的武将智力越高越好，但是对于一些忠诚度为100的敌方武将，完全可以让智力不足60的手下先行“骚扰”，不断使用离间，从而产生车轮大战的疲劳效果，直到对方出现忠诚度下降的小几率事件，然后再用智力80左右的武将继续离间，当对方的忠诚度下降到60以下时派90智力以上的武将出面离间，就有很大机会可以让对方直接跳槽过来。使用离间不仅可以使自己手下兵多将广，最重要的是还可以削弱对手的实力，实在是一举两得！

第四部分 战争篇

作为“三国群英传”系列的重头戏，战争部分一直都是游戏加强的核心，从早期的百人作战到现在的千人大战，从早期的普通武器到现在的神兵利器，从早期的单一武将技到现在的组合武将技，无不体现了战争的魅力。在一统天下的道路上，你该如何应付这些大大小小的战争呢？又该如何才能速战速决呢？为此，下文将分析一下战争的各个要素，让大家在战场上能够如鱼得水。

一、兵种搭配

随着兵种数量的不断增加，兵种相克的概念逐渐模糊起来，大家也很难记住兵种之间的相克关系，而且相克效果也不明显，因此大家没必要在这方面花太多的功夫。但是，兵种搭配还是必须掌握的，整个战场可容纳两千人，尽管声势浩大，但真正交战起来能够出手的士兵也就只有最前方的，其他士兵只能在一旁寻找机会，那如何让这些士兵有事情做呢？那就要使用“远近结合”的兵种搭配，前面为冲锋陷阵的兵种，后面为远程攻击的兵种，这样就能同时给对方带来伤害，可迅速解决对方的部队。就拿常规的兵种来说吧，前方可使用斧骑兵，后方可使用投石车，一近一远，一快一慢，搭配起来刚刚好。


兵种的搭配，对战局有很大的影响

由于兵种存在着等级关系，因此一个武将选择好适合的兵种后就不要随意更换，除非得到了类似于龙炮侍

一阶兵种	二阶兵种	三阶兵种
重步兵	神刀兵（特殊能力“突刺”）	神剑禁卫（特殊能力“横扫”）
斧骑兵	重骑兵（特殊能力“冲锋刺”）	狻猊铁骑（特殊能力“重踏”）
猛兽兵	象兵（特殊能力“重踏”）	狻猊铁骑（特殊能力“重踏”）
匈奴兵	游骑兵（特殊能力“快斩”）	狻猊铁骑（特殊能力“重踏”）
近卫兵	亲卫兵（特殊能力“三连刀”）	星官（特殊能力“媚惑”）
舞娘	舞姬（无特殊能力）	星官（特殊能力“媚惑”）
浪人	武士（特殊能力“牙岚”）	神枪禁卫（特殊能力“贯刺”）
剑兵	重戟兵（特殊能力“横扫”）	神枪禁卫（特殊能力“贯刺”）
弓骑兵	重弓骑兵（无特殊能力）	精锐翼弓兵（无特殊能力）

卫这样的强大兵符。每个兵种的等级只有15级，级别越高，作战能力就越强，大部分兵种达到5级后就会自动进化成二阶兵种，部分兵种到达10级后会自动进化成三阶兵种，不仅作战能力会大幅度增强，而且还会拥有特殊的攻击效果，大家选择兵种时可参考以下数据，尽量练出自己所希望的兵种。


建议使用天地之阵，它可以克大部分阵形


合理使用武将技，是战斗胜负的关键

二、阵形选择

兵种确定下来后，还需要选择阵形。《三国群英传Ⅶ》拥有四大阵系，分别是剑系、锤系、盾系和特殊系，前三者刚好按照“剪刀、石头、布”的规则互相克制，即剑系克制锤系，锤系克制盾系，盾系克制剑系，而特殊系则不受其他系的克制，几乎是所有阵形中最强大的，但不易获得，而且要在中后期才会出现。每个阵形都有着自己的特点，例如一些攻击强，一些防御强，一些速度快，可根据兵种搭配的不同来选择合适的阵形，建议选择防御较高或攻击较高的阵形，毕竟速度较高的阵形体现不出多大的效果。以下为各阵形的一些数据，供选择阵形时参考。

阵形	系别	攻击	防御	速度
方形之阵	盾	0	1	0
圆形之阵	盾	0	2	0
翔鹰之阵	剑	1	0	2
雁形之阵	剑	0	1	2
钩形之阵	剑	2	0	1
箭矢之阵	锤	1	0	2
锥形之阵	锤	2	0	2
天地之阵	特殊	2	2	2
水镜之阵	特殊	1	1	2

三、战斗方式

当兵种和阵形确定后，部队便可上战场了。《三国群英传Ⅶ》的战斗方式主要分为3种，分别是单挑作战、普通作战和冲阵作战，其中冲阵作战是新近增加的，适合一些智力高且兵力不多的武将，他们能够利用各种陷阱机关来击败敌军。在这里介绍一下各种战斗方式的一些心得。

单挑作战：适合武力较高的武将，明摆着用武力欺负对方，但对方也不傻，武力差距悬殊的话，一般都不会接受你的单挑要求。如果进行单挑，可多使用暂时提高武力的武将技，例如冻血刀、祝融弓、芭蕉扇、雷电枪之类的，瞬间可提升比较多的武力，只要武将实力不是太弱，一般对方都不是对手。

普通作战：群体作战，武力型武将在初期会比较吃香，智力型武将则只有在后期拥有比较强的武将技或军事技时才能体现出威力。这种战斗方式主要是考验双方如何迅速清除对方的兵力，战斗中多使用威力较强、范围较大的武将技会有不错的效果，对方武将在众士兵的围攻下一般都是九死一生。如果想要在这种战斗方式中以少胜多，那就要多使用一些比较特殊的武将技，例如“旋灯怒张”，可以用它来烧死一路的敌人。此外，还要善用军师技，尽量使用能削弱对方武将和士兵实力的军师技，这样才会有事半功倍的效果。

冲阵作战：适合智力较高的武将，冲阵系统是新增加的战斗方式，它不需要武将上场，只需要排阵布兵，利用各种机关、陷阱来消灭对方的部队，另一方则要突破这些陷阱机关。冲阵作战的目的主要是想让军师也有发展空间，其实运用好的话，张飞跟诸葛亮同样厉害。在排阵时，可在前两排摆放浮雷或赤炎两种陷阱，后面几排全部放性价比高的铁锹兵，等对方进攻完再全军前进，一般情况下都是胜多负少。此外，使用冲阵作战还能获得比较多的经验，如果你想让武将升级快一点，可以多使用这种作战方式，前提是你必须熟悉这个新系统。

比武大会：每年第一天都会召开比武大会，所有势力均会派遣武将参与，由于是五人单兵作战，因此只需派遣5个武力最强的武将参与即可，


刘备、关羽、张飞三人的情义技“仁义齐天”

战斗时多使用提高武力的武将技，一般都能轻松拿下对方。更重要的是，比武第一名能获得不错的奖励，后期还能挑战五大神兽，不过难度非常大，必须很高级才能打赢。

四、武将培养

武将是战斗中最重要的一个环节，等级越高，作用就越明显，经常能看到几个武将消灭对方几支部队的情况。除了选择阵形和兵种外，武将还需要选择合适的武器，因为使用某种武器能够提高该武器的熟练度，才能学会该武器专有的必杀技，这些必杀技与武将技不同，它是被动技能，在战斗中有一定几率施放出来，效果很不错，因此尽量精通某种武器后再去使用其他武器，切勿见哪个武器好用就随便给武将使用，这样不仅没多大效果，还限制了武将的发挥。

不管怎样，想要让武将强大起来，最主要还是提高武将的等级，只有这样才能使用更强的武器，才能拥有更好的武将技。由于战斗场数有限，并非所有武将都有上战场的机会，必须重点培养10个左右比较有实力的武将才能做到“一夫当关，万夫莫开”，尽可能让他们多参与战斗，多获得一些经验。

五、情义技能

情义技是《三国群英传Ⅶ》新增加的技能，类似于组合武将技，但却有着本质的区别。组合武将技需要各武将都拥有能够组合的武将技，发动难度大。而情义技只需固定搭配的武将组成一队即可发动，发动难度小。情义技的搭配一般都是历史上的夫妻或者兄弟，通常情况下需要收集两格或更多的气才能发动，效果非常明显。当武将能够带领副将后，尽量让能够发动情义技的武将组合在一起，这样战斗起来就轻松多了。以下为各情义技的武将搭配表，供大家参考选择。

新“福尔摩斯探案”故事

SHERLOCK HOLMES CONTRE Arsène Lupin——福尔摩斯智斗亚森·罗宾

■贵州 yago

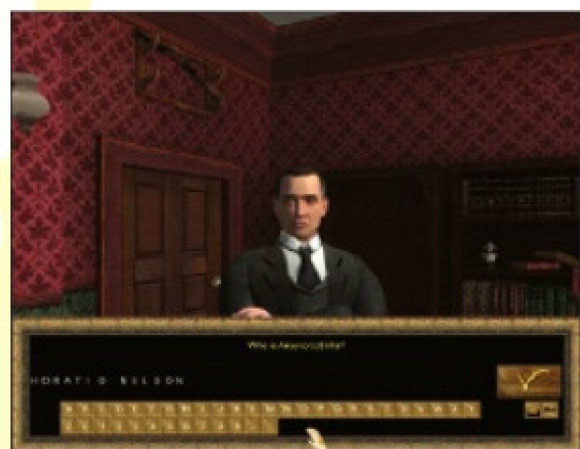
1895年7月14日，罗宾的挑战

伦敦贝克街221B号公寓。

机灵的华生观察到福尔摩斯的寂寞无聊，这几天报纸上的新闻都与法国大盗亚森·罗宾有关。这位欧洲大陆知名的罪犯最近从一位正待与西西里富家子完婚的王室公主手里骗走了价值连城的珠宝。那位可怜的公主人财两空更有丑闻加身，她的余生恐怕只能在修道院里度过。愤怒的两方家长悬赏百万里拉索求亚森·罗宾的项上人头，可惜那位大盗至今音信全无。纵横欧洲大陆的亚森·罗宾如果能到英伦三岛来与福尔摩斯较量一番，那该是多么有趣啊，华生脑海里的这个念头还没有消失，他就被餐盘里的一封信惊呆了，那居然真是亚森·罗宾署名的信笺。


无事可做的福尔摩斯

开始控制福尔摩斯拾取信笺阅读，在这封挑战书中，亚森·罗宾先表达了对福尔摩斯本人的仰慕，然后宣称要让不可一世的大英帝国出丑，他将在一周内偷走5件象征大英帝国荣耀的宝物，如果福尔摩斯真有能耐的话不妨来比试一番。罗宾在信尾还留下一首暗示他今晚行窃目标的谜诗，但不知为何这封信最后署名却是Arseno Lotinbo。


谜信署名暗藏线索

有事可做的福尔摩斯让华生先到Barnes书店去找有助于解谜的书籍，换为操纵华生下楼离开221B大门后向左走，逢路口先右后左拐入巷子里即可看到左边Barnes书店，与店主Barnes交谈后到书店另一端尽头，从最底层拿到《英国海上伟人》并获得文摘片段。回贝克街与福尔摩斯交谈，福尔摩斯问：亚森·罗宾是谁？根据书籍摘录的记述输入Horatio Nelson（注意中间要有空格）。


国家美术馆地图

Trafalgar广场有座Horatio Nelson的雕像，如果能找到一张伦敦地图应该可以发现更多线索。在下楼的门左边桌子上有本红色的书，靠近拾取后发现是伦敦地图。在菜单中打开伦敦地图后可看到东、中、西、南四区，点中区按钮进去，左下角就是Trafalgar广场，再点广场按钮得知雕像对面就是国家美术馆。罗宾显然会在那里动手行窃，但是他将偷走什么宝物呢？华生出门下楼正碰上马车夫Lamb，他同意载两位侦探前

为什么要玩这款游戏

《福尔摩斯》系列是近年来冒险解谜游戏中迅速崛起的新贵，从2004年的《银耳坠》到去年的《唤醒》，全走的是正传小说之外的自编路线，开发商Frogwares公司以细腻画风和海量解谜要素令无数玩家倾倒。柯南道尔笔下的英国大侦探福尔摩斯一向以敏锐的观察力和超强的推理能力而著称，这些才能几乎就是为冒险解谜游戏玩家量身定做的标准，因此《福尔摩斯》系列的大受欢迎也在意料之中。与小说风格浓厚的《银耳坠》和《唤醒》相比，《福尔摩斯智斗亚森·罗宾》别出心裁引入了法国作家莫理斯·勒布朗笔下传奇人物——侠盗亚森·罗宾，两位职业正好天生相克的主角你来我往斗法较量，这样的场面无论对侦探小说爱好者还是冒险解谜游戏玩家而言都是非常过瘾的噱头。除了这个吸引眼球的主线故事，本作依然秉承具有丰富解谜要素的系列特色，大量花样繁多的谜题涉及到历史、美术、数学、动物、天文、军事等学科领域，玩家如没有丰富知识和阅历很难从一团乱麻中找到有用线索。本作谈不上什么华丽的声光效果，但游戏引擎的稳定性却是毋庸置疑的，因此玩家大可以放心开始一段考验自己智慧的脑力之旅。



去国家美术馆。

进馆后操纵福尔摩斯，先与实习接待员Palinor交谈，得知前面台子上正与一胖子交谈的人就是馆长Poynter，谈话中还了解到Palinor前几天丢失了展品登记目录，最后从Palinor那里取得美术馆建筑结构图，由此菜单里可打开美术馆地图并通过点击直接前往各画廊。到法国画廊与英国画廊之间，在门边一把椅子下有本蓝色的书，拾起来看正是遗失的目录簿，还给Palinor后向他打听馆中是否有与Trafalgar海战相关的美术作品。Palinor询问更多关键信息，根据挑战信中诗歌的内容在问答栏中输入boat或ship。Palinor想起威廉泰纳的画——《战舰无畏号》比较符合谜诗的内容，于是到英国画廊与华生仔细观察这幅画，接着到馆长办公室看见馆长与胖画家争吵。此时苏格兰场警探莱斯崔德赶到，众人围聚在《战舰无畏号》前聆听福尔摩斯分析案情。接着控制莱斯崔德巡视美术馆，先看身后的大门，然后上到台阶顶，进右侧小黑屋检查，再到隔壁画室推断玻璃天棚可能成为窃贼的入口，到各画廊都查看一番后回到馆长办公室向Poynter夸下海口。自以为是的莱斯崔德安排了两名警员通宵值守画室和《战舰无畏号》，不料当晚亚森·罗宾用玩具火车和小气球释放麻醉剂迷昏两名警员并将画偷走。

1895年7月15日，油画中的秘密

清早福尔摩斯收到莱斯崔德的求助信，华生下楼叫马车却遇见法国小报记者皮埃尔。皮埃尔向华生提出付钱购买侦破内幕新闻，他还给了华生一张名片，说在附近酒馆里可以找到他。

点击马车夫后与福尔摩斯一同来到美术馆，福尔摩斯与莱斯崔德对话，获悉入室盗贼者可能有两人，他们在馆中挂满了法国画家的作品。先观察左边堆放的大箱子，发现箱子上有很难打开的密码锁，到右边接待台旁，在一幅王冠和权杖的油画前有杂乱脚印，沿着脚印追踪到右侧台阶上，当有眼睛图标出现时贴近细看。用放大镜观察左右两端脚印，用放大镜观察左右两端脚印，右侧下台阶的脚印压痕轻，左侧上台阶的脚印压痕重，显然是搬运重物所至，再用卷尺量脚印断定这是一双10号鞋。跟随脚印来到画室，在打翻的颜料桶前再次观察地面脚印组，用放大镜和卷尺考证后断定为10号工作鞋。仔细又看颜料桶后的脚印组发现是另一人足迹，应该是法式鞋子，尺码为9号。到天棚下分别查看地上的毛皮毯、两侧桌子上的画笔和水罐。返回面目全非的画廊仔细观察，意大利画廊地板上被颜料绘出方框四角，英国画廊原先挂《战舰无畏号》的地方也换成了法国油画，观察这里地面发现有4处黑色胶质物体压痕，再抬头往上望隐约看到某个东西，但是那里需要有梯子才能够到。



莱斯崔德仍然是个丑角



仔细查看地面脚印

到馆长办公室安慰垂头丧气的Poynter，他们还未清点完馆中藏品，因此不能断定是否只有《战舰无畏号》失



杂谈

福尔摩斯其人

■北京 Griffin

关于夏洛克·福尔摩斯，我们当然知道他只是阿瑟·柯南·道尔笔下的小说人物而已,但在全世界读者、观众的眼里，福尔摩斯就是一个活生生的人。他的迷人特质和传奇经历，随着小说、电影、游戏等载体传播并继承，成为一代虚构的名人。

柯南·道尔是从自己就读的爱丁堡大学中一名善于观察的老师身上获得灵感，创造了福尔摩斯这一人物的。在故事中，福尔摩斯称自己是一名“咨询侦探”，也就是说当其他私人或官方侦探遇到困难时常常向他求助。福尔摩斯有一个著名的助手，约翰·华生医生。华生在结婚前一直与福尔摩斯合租伦敦贝克街221号B（221B Baker Street）的房子。华生不仅是福尔摩斯的助手，还是福尔摩斯破案过程的记录者，不过福尔摩斯经常批评华生以小说的手法描写破案过程，而不是客观科学地呈现事实。

福尔摩斯的外形早已深入人心——身高瘦削、鹰鼻薄唇、灰色的眼睛，经常拿着烟斗与手杖。当然福尔摩斯也不是一名标准英国维多利亚时期的绅士，他很明显是一名躁郁症患者，能够几个星期兴奋难安，却也可以半个月都心绪不宁，无所适从。现代读者在读福尔摩斯的故事时，往往会惊讶于福尔摩斯有时会对自己注射古柯碱，而华生则认为这是福尔摩斯的唯一缺点。

在柯南·道尔笔下，福尔摩斯的死敌是詹姆斯·莫里亚蒂教授（Professor Moriarty，“犯罪界的拿破仑”），此人最后在莱辛巴赫瀑布与福尔摩斯决斗时，二人共同跌入深渊。柯南·道尔原先计划在《最后一案》中以此结束福尔摩斯的故事，但是该篇故事发表后引起读者的不满，纷纷要求作者让福尔摩斯“起死回生”。于是，在《空屋》中，福尔摩斯又回来了。笔者个人的看法是，柯南·道尔当初选择福尔摩斯坠崖的原因之一，就是要留有万一的余地。

小档案

英文名：Sherlock Holmes	译名：夏洛克·福尔摩斯
国籍：英国	生日：1854年1月6日
星座：魔羯座	血型：O型
身高：6英尺（183厘米）	体重：235英磅（107千克）
大学：牛津大学（一说剑桥大学）	最喜欢的颜色：黑色
最喜欢的食物：哈德森太太做的	
最喜欢做的事：破案、去剧院听歌	

最常说的话：

If you precise destruction, in the public interest, I am willing to accept death.（如果能确切的让你毁灭，为了公众的利益，我很乐意接受死亡。）

When you have eliminated the impossibles, whatever remains, however improbable, must be the truth.（除去不可能的，剩下的即使再不可能，那也是真相。）

窃。出门观察门边摔烂的花盆，这是昨天那位胖胖的法国画家Velmont干的好事。碎土中有个清晰的足迹，使用放大镜和卷尺核查后发现与画室里的9号足迹完全吻合，看来Velmont


抹去表层的油画显出罗宾真容

就是亚森·罗宾。回馆长办公室打听Velmont，之后接到警员通知梯子已放到馆长办公室外。拿取梯子到失踪画那里，打开道具栏点亮梯子放下，爬上梯子从屋梁上取得一份信笺，罗宾在信中留下线索并宣称，他用4幅未换的画设置了一道谜题，如果能解开这个谜就会知道下一个行窃目标。第一幅画是意大利画廊的《白衣维纳斯与战神》，靠近观察了解到此画首次展出于1874年；第二副画是佛兰德画廊里的《白马与沉睡的男子》，该画的创意源于1652年的另一幅作品；第三幅画是荷兰画廊里的《冬日城堡滑雪景》，作者阿韦尔坎普生于1585年，卒于1634年，享年49岁；最后一副是德国画廊里的《托拜厄斯与大天使拉斐尔》，该画于1894年被美术馆购得。罗宾在信尾提到“第一减第二再乘第三，最后再减第四”，利用创作年代和作者年龄等关键数字来运算：（1874-1652）×49-1894=8984。

回到大门处输入8984后用鼠标点一下锁右侧的旋钮，听到福尔摩斯说一声“Open”后即可离开开锁界面。打开箱子发现假发、垫子、衣服、香槟酒，还有一幅福尔摩斯叔祖父所绘的拿破仑肖像画，画后贴有亚森·罗宾给福尔摩斯的亲笔信，信中称美术馆中有幅Velmont的肖像画上有线索。于是到法国画廊找到Velmont的自画肖像，凑近


监狱长史密斯迎接贵客


最后用9幅画拼成一个大S

观察发现这幅作品基层为油画，但表面上却有一层水彩。去馆长办公室找来Poynter询问如何复原下面的油画，之后去画室拿取画笔和水罐，到自画像前凑近进入复原界面，先把画笔浸到水罐中直到水罐消失，仔细涂抹肖像头部，然后换成海绵擦拭，亚森·罗宾的真容逐步显现。抹到罗宾肖像胸口时会看到他上衣袋中插有一封标着红色C字母的信，放下海绵点击信得到一首提示诗。根据诗中所述“红色环绕着绿色”的暗示，到英国画廊的八角形小亭，找到一幅红色圆框绿色画面的人面画，靠近用放大镜细看右上角又找到一张小纸条。再根据提示在左边腊肠狗画像左侧帷幕后找到一盏小灯，旋转小灯掉下又一张纸条。新提示“白布下的阴暗角落”意味着储藏室，先到馆长办公室，从桌上取灯，再到储藏室里打开道具栏点亮灯放到台子上，这时可以看到屋角有个白布包着的小桶，揭开白布后双击小桶获得另一张提示纸条。

根据“百合花束”与“沉睡的馆长”提示，到佛兰德画廊里找到沉睡馆长画像，点击画后掉落一张纸条。根据新提示“曾叔祖父Horace有位祖父也叫Vernet”，到法国画廊里找到两幅相似的画，仔细观察左边那幅，在放大镜下阳台上的人群中居然看到亚森·罗宾在焚画。回储藏室取来灯点燃左边这幅画，烧尽后又得到一张纸条，上有提示“佳作都有相似处”。根据这个提示在所有展区找到9幅相似的画，最简单的方法是到每个画廊里逐幅查看每件作品，下面有手形图标的就是，如果是眼睛形图标则不是。找齐后到意大利画廊点击地上的方框四角进入拼图游戏界面，把它们拖到右侧框中，左键点击拖拉，右键可旋转画面，用所有画拼成一个巨大的字母S。回馆长办公室把所有提示纸条的字母代码与最后的S拼成一个词Coronis（希腊神话中太阳神阿波罗的恋人），在问答栏中输入这个单词，馆长说馆内确实有一幅描述阿波罗射杀自己不忠恋人的油画。此时华生带来了一封匿名信件，福尔摩斯一看又是罗宾的谜语，信尾署名为“今晚还有六只消失”，

评说

一位天生的神探遇上一位天生的大盗，彗星撞地球的激烈冲突就这样在《福尔摩斯智斗亚森罗宾》中展开。遗憾的是游戏中福尔摩斯先生与亚森·罗宾大侠一直以绅士风格纯粹凭智谋隔空过招，直到最后两人才有一场面对面的正式会谈。虽说罗宾提出的挑战竞赛只是为了掩盖自己偷窃伦敦塔内王室珠宝的真实目的，但就5场竞赛来看，福尔摩斯只赢得了最后一场，明显处于下风，而罗宾大侠则成了翻版拿破仑，赢了几乎所有的战斗，只可惜输了最后一场。与前两代作品相比，这款游戏包含了大量充满恶搞趣味的肥皂幽默，本来亚森·罗宾的加入就有那么点张飞打岳飞的调侃，一直担任头号丑角的苏格兰场警探莱斯崔德在本作中智商进一步下滑，再搭上自以为是的英国首相，从女王到贵妇都有点花痴的皇室成员，福尔摩斯这边的配角差不多全是拖后腿的货色，甚至他的忠实搭档华生也因上当受骗做了回叛徒，在这种情况下福尔摩斯最终仍能扳回局面也不能不说是实力强悍。

游戏系统和《唤醒》相比没有太大改动，与其说是完美还不如说是已成为习惯，玩过前作的朋友可以毫不费力地上手就来。FPS操作模式保证了最理想的现场感，除了没有跳跃和疾跑外其他都很完美，证据文献和道具物品界面使用起来非常方便，所有对话均留有记录可供随时查看。各种谜题难度适中，也没有缺乏逻辑的变态机关，只要有足够的耐心和逻辑思维能力就不难过关，相反搞清楚谜题规则和看懂罗宾留下的晦涩提示信息反而成了冒险中最麻烦的部分，如果游戏能有汉化版本，相信一定能够吸引更多的国内玩家。

Adventure Games of Sherlock Holmes

根据提示发现画上缺少这个神话故事中那只起关键作用的乌鸦。换为控制华生打开伦敦地图，点入东区再点右下角的伦敦塔，结合前面的线索推断出罗宾要对伦敦塔监狱的吉祥鸟动手。

1895年7月15日至16日，鸟儿带来的线索

福尔摩斯与华生连夜赶到伦敦塔求见监狱长，进大门时守卫提醒不得污损外墙。在二门右侧墙上看到从前犯人留下的字迹，用放大镜查看完毕后监狱长Smith迎了出来，他说就在一个小时前6只被视为不列颠国运象征的吉祥鸟突然失踪，他在门口地上捡得一个黑信封，里面是亚森·罗宾的谜诗，最后从监狱长那里得到灯和地图。

往左前方草坪上走几步，很快发现散落的草籽，显然亚森是用它们诱走了吉祥鸟。往右走到大树下听到鸟叫，探头看有一只小鸟在上面，靠近后它飞开并掉下一根羽毛，拧亮煤油灯仔细查看地面找到这根黑色羽毛。接下来绕大院外围把附近转一圈激活所有路径点，在Scaffold site听到灌木丛后传来怪异声音，遇到一名卫兵称他的蓝色烟草袋无故遗失。在Storeroom门前用放大镜和卷尺查看地上面粉污渍，罗宾的9号鞋印再次显露。Storeroom里有扇门紧闭，开门的密码只有厨子Pitt知道，正好出现的监狱长回忆说好像这密码与厨子的某位祖先有关。



犯人们留在墙上的字迹暗藏线索

从监狱长那里得到厨子住处的钥匙，进隔壁厨子的住所，从桌上取得7月17日至19日的菜谱，查看厨子祖母Nudra的来信以及MacAdams家族的祖孙照片后获得启发，返回入口墙上查看犯人留下的字迹，找到MacAdams签名，下面署的日期1632年8月21日即为密码。回Storeroom，从右边架子取得绳子和帆布袋，从橱柜上拿走蓝色瓷盘，在两排架子中间获得葵花籽，观察周围发现番茄酱等物品上均盖有皇室军械蜡印。输入2181632开启铁门密码锁，进去后到右边台子前打开罐子，发现里面有染成黑色的小鸡尸体以及一张字迹模糊的纸条。出来进标有Dormitory的门，里面是卫兵宿舍，在第二张床上找到一只蓝色袜子，第三张床的床头柜上有台老式照相机，在宿舍尽头的书架上可找到一本红色书，从中获得蓝极乐鸟等鸟类相关信息。离开宿舍出门往右，下台阶经大路连出两道拱门，进右前方台阶上标有Weapon Room的小门，从桌子上取得蓝色弹药盒，屋子正中央有一个装满各种鸟哨的盒子，到壁炉前取煤，并从最远端桌上拿走望远镜。

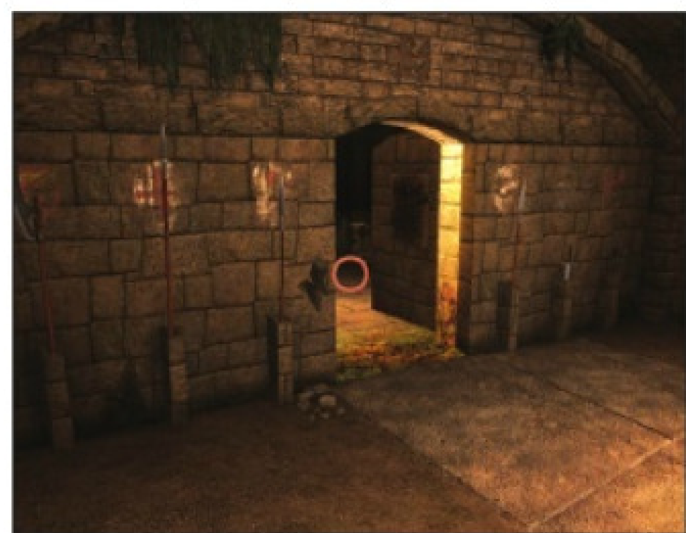


得到鸟类图片和参考资料

回到最开始掉羽毛的小鸟那里，使用望远镜查看树杈上的鸟，根据宿舍中鸟类百科全书上的照片判定为山鹌鹑后，到武器室取来模拟母山鹌鹑的鸟哨（盒子里最左上角那只），吹响后引来小鸟获得一张字迹模糊的纸条。再到Scaffold site的灌木丛处观察地面留下的鸟类足迹，结合资料判断为蓝极乐鸟，在足迹旁放置蓝色袜子、蓝色弹药盒、蓝色瓷盘，诱出小鸟，用帆布袋捉住获得又一张线索纸条。通过地图传回Green Tower，左转到墙角的棕色木门外听到有鸟叫，进门沿着旋梯上到最顶层，到护墙上发现身后屋顶上有只小鸟。沿旋梯到最底层，请华生叫来监狱长Smith开锁进入地牢。正对门的墙上有一块拉丁文铭碑和6个盾型纹章，每个纹章下各有一个插槽，左下墙壁的破洞中可听到隔壁传来鸟叫。对拉丁文铭碑使用煤可使模糊字迹变得清晰，此时Smith想起碑文上的三王冠标志似乎在武器室中见过，他说陆军准将Metcalf对这类东西有

研究。到武器室墙上取下三王冠标志盾牌，接着去Queen's House见到门外的Metcalf，与其交谈后回到地牢打发华生去Barnes书店寻找相关书籍资料。

华生来到书店却不见Barnes，记者皮埃尔出现告知Barnes因为惊扰邻里被房东逐出搬到金狮酒馆。到金狮酒馆后与酒保和柜台旁的醉客交谈，试图开右边门被阻止，靠近左边侧门时出来个啼哭的妓女，她告诉华生如果想进右边门找Barnes必须先给她毒品。返回贝克街到福尔摩斯的卧室，走近床头拧开右侧床脚杆头找到隐藏的药瓶，把药瓶带回去拿给那个妓女。进入右边门后看到Barnes居然在和一帮流氓赌乌龟赛跑，Barnes欠了大笔赌债只能求华生帮他解围，这时皮埃尔出面打圆场，协商后流氓们提出让华生拿件贵重品来


插好武器密室门开

抵押才能放人。再次回到贝克街公寓，在福尔摩斯卧室角落里有张带书架的桌子，打开桌上箱子获得福尔摩斯恋人Irene Adler的肖像以及一枚罗马军团荣誉勋章。到酒店把勋章交给流氓，与Barnes回书店，走进中间无灯照明的藏书区，右转靠近书架可获得一本《骑士精神与灵性》，与Barnes算完账后用地图传送回伦敦塔。

地牢这边福尔摩斯已经译出了拉丁碑文，墙上6个盾徽分别代表6位亚瑟王圆桌骑士，碑文诗歌暗示了每个盾徽下的插槽应放什么兵器。这些兵器都可从武器室进门左前方的兵器架以及对面的铠甲上


来到地牢密室

找到，但每次只能携带一件武器，另外6个插槽还要讲究先后顺序，从左至右正确的摆放顺序应该是423561，根据这个顺序选择的兵器依次为Morning Star（钉头锤）、Spear（长矛）、Crow's Beak（鸦嘴戈）、Bardiche（长柄斧）、Partisan（戟）、Sword（剑），全部放入插槽后正中秘门开启，里面有只蝙蝠在四处飞扑。到Queen's House的宿舍里把老式照相机拿来，用闪光灯眩晕密室中的蝙蝠并从其爪子上得到线索纸条。回到护墙上用葵花籽吸引屋顶上的那只鹦鹉下来，鹦鹉提问名字时输入Irene Adler，得到另一张纸条。此时天光渐亮，两人在White Tower前找到了最后一只鸟，用望远镜观察后判断这是一只秃兀鹰，据说需要用一只乌龟才能引诱它下来。而找乌龟的任务又落到了华生头上。

华生先回贝克街公寓寻找藏在屋里的10个金币，进门右手边书桌两侧的抽屉各有1枚金币，蹲下打开即可取得。书桌左边的立柜里有第3枚金币，工作台上的显微镜下有第4枚金币，壁炉台左侧的罐子下面有第5枚金币，第6枚就在壁炉左边台子上的纸下，第7枚在门右边挂雨伞的衣钩下，第8枚在卧室右边床头柜上的小罐子下，第9枚在梳妆台上的小抽屉中，第10枚在卧室角落书架上的第4本书中，最后还可以从左边床头柜抽屉里拿到第11枚金币。到金狮酒馆后屋拿10个金币给赌徒买下1只乌龟，然后返回伦敦塔。福尔摩斯这边还需要一张网来捉那只秃兀鹰，武器室墙上有张破渔网，拿出储藏室里得到的绳子完成编补残破处小游戏即可获得完好渔网。缝补的规则是恢复所有变细的网绳和消失的节点，可以重复走线，但要记住绳子长度有限。拿上华生带来的乌龟返回White Tower，将乌龟放在砖道的树枝旁，等鸟下来时迅速拿出渔网将其捕获得到最后一张纸条。回到贝克街公寓，到工作台前对桌上油灯使用拼合的纸条获得字迹清晰的六鸟之诗。

福尔摩斯让疲惫的华生去休息，他自己根据诗中暗示赶到国家美术馆，与馆长交谈后到意大利画廊找到3幅与圣凯瑟琳相关的油画，再到德国画廊中找到第4幅圣凯瑟琳油画，看过后返回伦敦西区的贝克街。

躺在床上的华生没有睡熟，他想起还要赎回福尔摩斯的罗马军团荣誉勋章，于是起来到银行取钱。来到金狮酒馆却发现后门紧锁，询问酒保和醉客后出门撞上皮埃尔，皮埃尔答应帮忙找回勋章。回公寓见到福尔摩斯，根据六鸟之诗在问答栏中输入关键词Alexandria，原来罗宾所说的条约是指《亚历山大条约》。福尔摩斯再度前往Barnes书店寻找资料，左侧书架那里有张桌子上放着烛台，从这烛台正对着的远处书架上获取《条约史》，研读后得知当年英军曾从法国夺走一枚带有神秘文字的罗塞塔之石，这块石头目前在大英博物馆，它可能就是罗宾的下一个目标。回贝克街在门口遇到Rufles警官称首相正找他们，福尔摩斯以时间紧为由让他们过来谈。进左侧卧室叫醒恶梦中的华生，在自动弹出的地图界面上选择前往伦敦中心区的大英博物馆。

1895年7月16日，被利用的华生医生

在大英博物馆门前见到首相与莱斯崔德，从莱斯崔德那里获得博物馆地图后要求他封锁全馆。进馆见到安全负责人Barncow，交谈后一起到罗塞塔之石前看看，接着到入口处的露天广场找到莱斯崔德，这位警探说他已将整个博物馆布置了双倍警力。两小时过后华生有点饿了，莱斯崔德让他去找守卫要点食物，华生四处询问守卫没有收获，到大门前的垃圾筒旁翻找破袋子也未发现食物，此时栅栏外皮埃尔出现要求华生帮忙放他进来偷拍几张照片弄条大新闻，考虑到皮埃尔帮过自己那么多忙，华生答应为



大英博物馆

他搞来大门钥匙并引开守卫。回博物馆先进右侧门内的修理室，从工作台上取得锤子，到阅览室与Barncow交谈得知馆长办公室里还有一把大门钥匙。到修理室隔壁的馆长办公室，从办公桌上找到一张标有红蓝箭头的纸，根据纸上提示去开屋角的保险柜。把中间的数字转盘上的红色箭头转到红色15位置，边上还有4个小数字转盘，左上一号的绿箭头拨到0上面第5格，右上2号拨到0下面第3格，左下3号拨到0上第2格，右下4号拨到0下第2格，开启保险柜获得大门钥匙后与进来的年轻技工交谈获悉入口大厅台阶上的狮子雕像不太稳固。到台阶右侧的狮子雕像处掏出锤子砸倒它，Barncow与建筑师赶来后借口去门外找人帮忙离开，与入口的警卫交谈请他们帮助打扫残骸，趁警卫离开马上到铁栅栏门那里将钥匙交给皮埃尔，回到大厅与福尔摩斯等人会合。

1895年7月16日至17日夜间，罗宾的文字游戏

当夜莱斯崔德将看守警力增加到3倍，不料年轻技工来说馆内有铁条离奇失踪，谈话后福尔摩斯来到修理室调查，查看发现少了一块肥皂、一个滑轮组和一根绳子，出来到前厅后面的露天小院里，查看大坑旁的砖堆，原本盖在这里的防水油布也不见了。再到院子另一角的工棚中，发现少了两袋水泥。到馆长办公室询问年轻技师这些遗失物品的用途，这时Barncow进来说大厅里的雕像残骸已经不见了，感到有些蹊跷的福尔摩斯到雕像座下用放大镜发现了罗宾的脚印，使用卷尺测量为9号尺寸后自动返回馆长办公室，技师告知失落的物品可以做成一个足以搬动两千磅物体的滑轮组。此时传来华生的叫喊声，奔向罗塞塔之石所在展区，目睹了罗宾用滑轮组从容盗走国宝，空中掠过的罗宾丢下一张纸条。根据纸条提示到博物馆大门左侧的狮头喷泉处取得另一张纸条，里面提到了意大利佛罗伦萨恋人的小说。到阅览室与Barncow交谈了解如何使用目录检索机，然后到墙边的机器上输入关键字Romeo或Juliet后拉右侧把手获得该书地址G-8-4，沿梯子上2楼到G区，左起第4列从下往上第2排书架上拿到《罗密欧与朱丽叶》，书中又夹了张线索纸条。前往埃及和巴比伦展区，右转到尽头紧锁的铜条大门前，门上铜条在侧端都标有数字，数4号铜条上的人共计41个，再数7号铜条上的马腿共有36根，41×36＝1476。回到阅览室在检索机上输入1476得到位置提示D-14-7，到3楼D区拿到一本印度教法书，翻到第41和第36页看到Kali神的雕像。

接着去临时展区，从摆满雕像的小桌子上找到Kali神像，下面果然又是一张纸条，纸条中提到三个相似的兄弟。于是根据提示到埃及和巴比伦展区找一幅三个举剑男人的浮雕，凑近用放大镜观察最右边男人的右耳得到新提示信息。回阅览室在检索机上输入Drink得到新地址E-12-3，在二楼E区顶层拿到书中纸条。根据提示到临时展区左侧尽头找到一个双鹅托盆，从左边鹅头上取得提示写有4段提示语句的纸条。先到埃及和巴比伦展区右端找一幅两个男人的浮雕，右边那男人带了两只猴子，凑近细看并点击人手中牵猴绳下方的楔形字符获得临摹副本。破译小游戏中要为左侧英文字母选择对应的楔形字符，右边楔形字符会自动变为所选英文字母，正确译文为：

THEN TAKE THE SEA AND
PUT IT ON THE ROCKS
AND PLACE THE FOREST
ON TOP OF IT ALL
HERE IS YOUR HILL
MEASURE IT AND GO ON

回阅览室在检索机上输入sea rocks forest得到新地址C-4-5，在一楼C区找到名字带有sea、rocks、forest的3本书，依次拿下来堆好，测量3本书厚度为17.20厘米。再去临时展区，左端尽头有个架子放了很多盘子，选择左上有三妇人围着一棵橄榄树的盘子，用卷尺测量它的直径为52厘米。根据纸条上的提示进行计算，17.20×100-52×10=1200，在检索机上输入1200得到J-9-3，去相应位置拿到二楼J区找到一本插图书，用放大镜看到抱着树袋熊的罗宾。去临时展区架子上寻找书袋熊获得新提示纸条。在临时展区最左端尽头的盘子搁架对面是陶罐搁架，点击最左侧从下往上数第5排的两只陶罐，不料却失手打碎了一只陶罐，在拼碎片小游戏中点击鼠标右键可旋转碎片，完成后获得新的提示信息。接着去埃及和巴比伦展区，正对入口有两尊带翼人面兽雕像，从右侧雕像脚爪中获得提示纸条。接着又去临时展区，仔细查看君王纪念币展柜，用第3排第2枚交换第4排最后一枚，接着用第2排的倒数第2枚换第4排的第3枚，之后用第1排第1枚换同排第6枚，第1排第2枚换第2排第4枚，第4排第6枚换第2排第8枚，然后将每排第4枚与第6枚交换，最后拿取Jane Grey纪念币发现这是枚中空的赝品。到馆长办公室与技工交谈，再到修理室与华生交谈获得锤子，在道具栏中将锤子和纪念币组合获得新线索纸条。



君王纪念币迷题

到埃及与巴比伦展区，用放大镜细看左端尽头的楔形文字石碑，从下往上第8排的第9个字符竟然是E，点击它。根据E-8-9的组合去阅览室2楼E区找到一张乐谱，向Barncow求助但他说要听这段音乐才能说出个究竟，去临时展区拿来一把小提琴现场演奏，Barncow告知这段曲子与甲虫有关。在埃及和巴比伦展区左侧尽头找到一座巨型甲虫石雕，甲虫前部藏有一张纸条。到临时展区找到一座太阳系行星仪，点击左上行星图标后再点左下单独旋转按键，可看到该行星再次多星同联所需的公转圈数。把这



罗宾飞天而去

SHERLOCK HOLMES


来到了白金汉宫

些圈数累计相加，注意月亮因为双向旋转所以圈数要再加3，这样6+5+3+16+4+2+1=37，地球圈数为3，根据纸上提示3的平方为9，再乘以2得到18，再根据提示用37乘18得到666，加1000得到1666。输入检索机获得地址i-13-12，在三楼i区最后一列最下层找到罗宾的信，他自称要偷某件无法用钱买到的东西，与Barncow交谈后看到维多利亚女王画像。

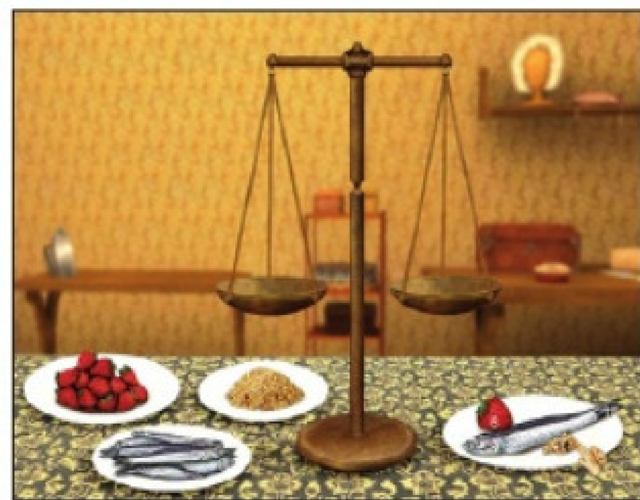
1895年7月17日，罗宾的小屋

回贝克街后华生承认自己被罗宾假扮的皮埃尔所骗，根据皮埃尔留下的名片在问答栏中输入答案Arsense Lupin。两人推断可从金狮酒馆得到罗宾消息，福尔摩斯化妆成流浪汉前去打探，离开公寓后先与Rufles警官交谈未被识破，于是满怀信心地来到金狮酒馆。金狮酒馆的妓女告知皮埃尔可能住在附近的出租房里，出租房就在Barnes书店附近，门口有两盆花和一些纸箱，进去后用放大镜和卷尺仔细调查每扇门前的足迹，最后一扇门前留下的脚印经测为9号工作鞋。敲门进去见到一个戴眼罩的男子，福尔摩斯认出他就是大盗Rumpkin。这间房的原住客刚搬走，金狮酒馆的酒保就让他躲到这里来避风，得想个办法赶走Rumpkin以便调查罗宾可能留下的线索。回金狮酒馆找到酒保交谈得知Rumpkin正在躲避Luigi帮众的追杀，Luigi帮派成员的标志是条纹围巾和长刀。于是从酒吧柜台上取得酒和刀，妓女旁边还有块破布，将酒与破布组合后换走旁边小桌上醉客的花纹围巾，将围巾与刀组合得到Luigi帮标志，到出租房拿出标志敲门吓走Rumpkin。而后在门边找到写有X215 MAYET的纸片，调查墙角口袋和壁炉木柴堆得到若干小木棍。返回贝克街与华生交谈，然后到工作台前摸出那些小木棍拼成一个笼状的图形，成功的关键是善用T形头和十字头确定框架。

1895年7月18日，女王的吻

到白金汉宫，进右侧第一扇门见到首相大人，得知女王陛下因心情不好拒见任何访客。女王密友Leomunda女士的爱犬弄脏了首相的裤子，华生被打发去帮首相取替换衣物，福尔摩斯则继续在宫内等候女王心情好转。从首相旁的桌子上取得眼镜，出门进对面膳房与厨子交谈了解到女王生气的原因，原来是因为Leomunda女士将女王赠与的玩偶房中的4个男性玩偶弄丢了。接下来要帮厨子为Leomunda女士的爱犬配餐，从侧门旁的小桌上拿到狗食菜谱和巧克力，到另一头的橱柜拿草莓和芥末，还有一把泡菜钳和一罐凤尾鱼。根据菜谱记载做狗食所需配料为10%的草莓、40%的鱼和50%的芥末，点击中央桌子上的托盘秤开始称量，搞清不同食料的比重关系后选出6粒草莓、16条鱼和15单位芥末到右边盘子。接着去橱柜旁的垃圾桶仔细观察厨子丢掉的狗食残渣，用放大镜组合首相眼镜获得更大倍率的放大镜，看清残渣内有香肠和香蕉，从附近桌子上取得这两样东西加入狗食，最后再添入巧克力就大功告成。

端上狗食去首相房间的隔壁见到Leomunda女士，谈话中福尔摩斯答应帮助她找到丢失的4个男性玩偶，接下这个任务后Leomunda的小狗Robilar会一直跟着福尔摩斯。回膳房从女仆那里打听到丢失的玩偶有着黄色头发，再去首相房间谈话得知小狗因为三年前Leomunda的金发侄子来访而变得脾气暴躁。与大厅里的两名卫兵攀谈，他们告知小狗曾对大厅中的盔甲咆哮，从旁边持矛盔甲手中取下长矛，看后面墙角发现一个小洞。去Leomunda屋内的玩偶房中取一根蜡烛，在小洞口使用蜡烛，再使用长矛发现洞内有玩偶，但要把玩偶无损地掏出洞来还需另外的工具。去首相房间与男仆谈话，得知Leomunda屋内的浴缸水管不知何故堵塞，从男仆那里得到一把钳子，将其与长矛组合可以从盔甲旁的小洞里取得第1个玩偶。到膳房与女仆谈话，然后去首相房间的壁炉里用泡菜钳拿到第2个玩偶。找到膳房女仆帮助清洗第2个玩偶，拿走旁边铁桶到Leomunda屋内舀走浴缸内积水后发现水管里果然有东西。回厨房将铁桶中水倒入木桶，然后找外面的卫兵帮忙抬起木桶反向冲刷管道，再去Leomunda的浴缸即可获得第3个玩偶。和Leomunda谈话找到浴缸后的大箱子，从墙上国王照片里取下王冠当钥匙开始拼图游戏，完成后打开箱子得到第4个玩偶，交给Leomunda后她答应帮助求见女王。


称量狗食配料

当晚福尔摩斯与华生再度来到宫中，在首相房间门前发现大片水渍，进门与屋内三人谈话得知Leomunda送了一台座钟给女王，不过提到钟表匠时，福尔摩斯突然联想到出租房中找到的纸片，在问答栏里输入Mayet。情知不妙的福尔摩斯赶紧叫上众人前去女王房间救驾，此时藏在座钟里的罗宾已以一副多情浪子扮相出现在女王面前，一番花言巧语后，罗宾得到了他要的东西——女王的吻。女王放罗宾从秘道逃跑后对赶来救驾的众人大发雷霆，风波过后福尔摩斯留在房中调查，拉动衣柜旁的壁烛开启秘道，地窖出口的铁栅栏门已锁，查看大象木雕和地面裂纹，从管风琴上分两次取走金属管，铺到木象前然后推

动木象撞开铁栅栏门。前面又是一扇紧锁的铁门，从门前地面上拾取小铁片，将门上公式排为XXII+VII+LII=C-XXIII+IV。开门后发现前面小屋地上有个木盖门，取下墙上两根铁链组合后先栓住地上的木龙头，穿过屋顶挂钩再系到打开的铁栅栏门底部，拉下开关升起龙头，然后点铁链放下龙头砸烂木盖门。下去来到衣物库，从右侧苏格兰军装上取得风笛，左前方兽皮装腰间取得飞镖，在前面小房间里找到四个印第安人图腾柱拼成一根完整柱子，沿着柱子爬到游戏室。推开木偶柜子露出隐藏通道，进去后取得一面镜子和两个箱子，对中间的衣架使用两个箱子搭建一个踮脚台，爬上去在栅栏缝隙中使用镜子可看到有绳子系住了栅栏盖，将风笛和飞镖组合成吹箭，对镜子使用后对准系绳将其射断打开栅栏盖，上去从桌上拿到罗宾的信。回贝克街后首相大人询问罗宾的下一个目标，在弹出的地图界面上选择东区的伦敦塔，但华生和首相都认为是大笨钟，众人决定分头行动。

1895年7月18日至19日，最后的交锋

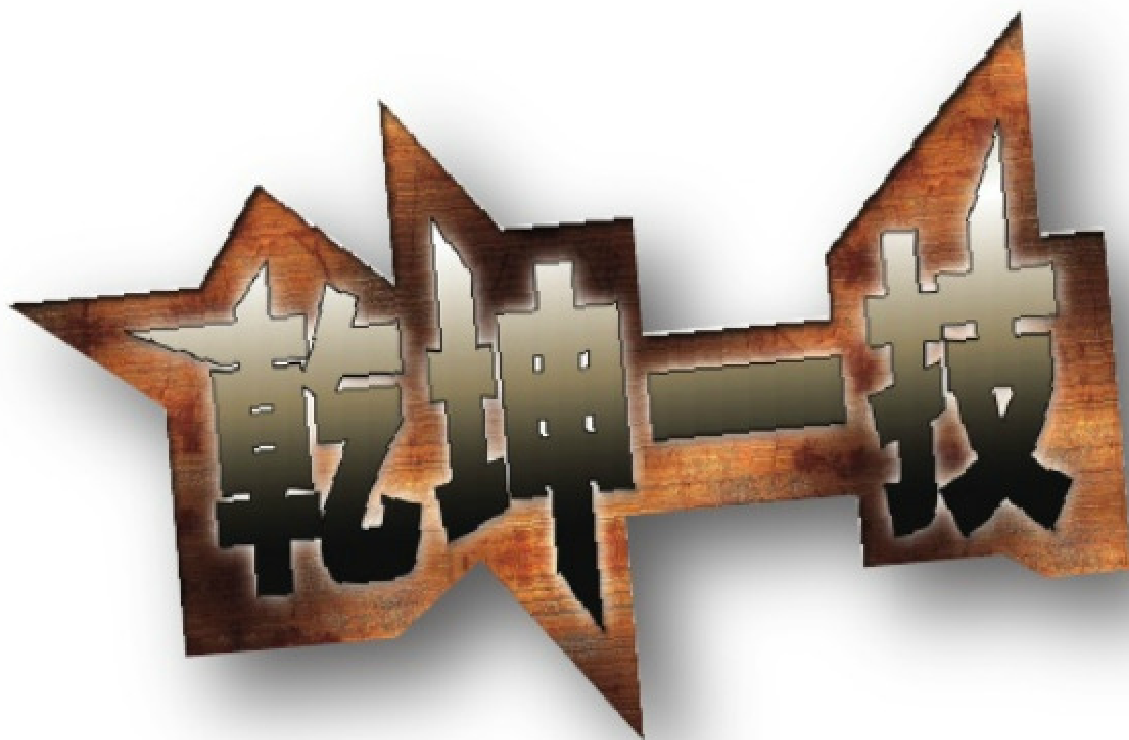
华生、莱斯崔德与首相在大笨钟守株待兔，而福尔摩斯则独自一人来到伦敦塔，进大门后发现被麻醉昏倒的卫兵，靠近细看拿走弹药包，点击这个小胡子卫兵的手得知他的名字叫Shick。从入口直线往前走，右侧台阶上的武器室门打不开，再往前走发现空中有条逃跑用的悬绳。来到Scaffold site又发现一名昏倒的卫兵，调查后发现他名叫Kirkpatrick，用放大镜查看其右手找到绿色油漆。在Storeroom门前的草坪上找到监狱长史密斯的帽子，旁边还有人体倒下的压痕和拖痕，但拖痕指向的Storeroom门却紧锁。在Queen's House的宿舍门前找到另一昏迷卫兵，唤醒他得知史密斯与医生一同进了Storeroom，卫兵Johnson可能藏有偷配的Storeroom钥匙。进宿舍在第一张小床边拿取信件和热气球画片，第二张小床尾的箱子里有旱冰鞋，查看床上的小号制服后从床头柜上取得灯罩，床尾那边的大桌上有更衣室钥匙，从房间最里面的书桌上取得一本关于大炮口径和装药量的书。离开宿舍到隔壁更衣室，先从门后贴纸板上取得值班表，接着要推断判定16个储藏柜的使用者，综合之前获得的线索，还可以出去向宿舍外昏睡的卫兵了解更多线索，正确的储藏柜排名从1到16号应为O'Shea、Willoughby、Moore、Hickmann、Bell、Shick、Johnson、Summerbe、Flint、Ludlow、March、Kirckpatrick、Stiles、Mortensen、Law、Jones。到Storeroom右侧的小房间去，从桌上找到核桃钳、小蛋糕盘、线以及涂蜡的餐巾，将核桃钳与弹药包组合得到火药，再把火药和线组合成炸弹，将炸弹放到7号储藏柜的挂锁上，摸出火柴点燃引爆，打开柜子取得Storeroom钥匙和一包羊内脏。

进Storeroom找到昏迷的史密斯，用门边水桶浇醒监狱长，交谈中得知昨晚临时请来一位医生给大家看病，这位Paul Sernine医生实际上就是化妆的罗宾，这次他的目标是窃取存放在伦敦塔的皇室珠宝。最后在问答栏中输入Arsene Lupin，从监狱长那里获得一个4盎司的空瓶和武器室的钥匙。到武器室打开尽头左侧门，门后有一昏迷守卫Summerbee，从他身边得到一把钥匙。返回武器室，对盔甲旁桌子上的小箱子使用钥匙得到锉刀和起子，旁边还能拿到油瓶和小碗。取走中间那副盔甲的头部支撑架，再去壁炉旁拿几块干燥的木头，最后到海军装备旁调查发现大炮内径为2.5英寸。把锉刀交给史密斯让他锯开栅栏门，得知要强行闯入武器室后的珠宝间只能用大炮。从史密斯那里得到红围巾，将头盔支撑架与羊内脏组合得到一个热气球，涂蜡餐巾与灯罩组合得到另一个热气球。将线分别与小蛋糕盘和小碗组合组合得到两个燃烧皿，分别与两个热气球组合再加入木头和油，最后用红围巾将两个热气球系在一起，拿到悬空绳下点火升空，尽管未能将绳子烧断但罗宾已无法由此逃走。


热情的Leomunda女士

到White Tower的木台阶上找到史密斯，让他去大笨钟那边通知华生等人，进弹药库后先到右边角落里取得长木箱盖板，从旁边桌子上拿到一个杯子和一个马口铁罐。前面炮弹堆右起第二垛是2.5英寸口径，取得一枚后再到左边木桶处拿到一小桶火药。回到宿舍对床尾木箱里的旱冰鞋使用起子获得带轮子的底座，再到武器室将盖板和轮子底座组合得到一个简易炮车底盘，对海军大炮使用它可组合为一部能移动的大炮，把大炮推到台阶下，转身用起子把旁边门的两个旋转栓拆下，之后直接点击台阶中央位置即可将门板铺到台阶上，将大炮推上去后开始准备装药射击。描述大炮的书中记载2.5英寸口径火炮装药量为478立方厘米，到原先放大炮的地方拿一个白色弹药袋，对大炮使用袋子进入装药界面。要使用下方容积分别为250、80和12立方厘米的3个容器量出478立方厘米的火药倒入最左侧弹药袋中，正确的取量方法是250×1+12×19=478，将装好的弹药袋放入大炮中，塞入炮弹并用火柴点炮轰开珠宝间大门，无路可逃的罗宾只能束手就擒。虽然明知所谓的挑战只是罗宾误导自己的障眼法，但最后福尔摩斯为了大英帝国的脸面和自己的荣誉只能将这位法国大盗放走。


最后面对面的交锋



再谈《英雄传说6——空之轨迹SC》通缉深渊蠕虫之战的简单战法

■文 佚名

看过今年02期关于《英雄传说6——空之轨迹SC》通缉深渊蠕虫的战斗技巧，感觉比较繁琐，本人在这里提供一简单战法。

首先在只有一人可以施法的情况下，建议把“导力场发生器”装备给雪拉，因为她能打能加而且抗击打力还行，剩下3个人当然是艾斯蒂尔和约修亚，再从阿加特和金中选一个。这一战的关键就是要利用蠕虫在不同情况下不同的攻击招数以及它极差的移动能力。蠕虫在受伤之后才会用大范围强力魔法“远方之激震”，在没有受伤时只会对1格范围内的任一人使用普通攻击（不过打在身上还是蛮疼的），或者对任意一人用远程攻击“落雷”（不痛不痒）。再者，蠕虫一次只能走1格，所以战斗时让雪拉（或其他ATS高的）站最后面加血，有机会了参与一下进攻，其他3个人开始时站集中点，一般情况下蠕虫会向这3个人走去，由于蠕虫很多并且会随机放落雷，所以它们前进速度就不一样，这下就轻松了，让近战的3人过去围着最前面的蠕虫打，注意站位，要让自己3人围着这只蠕虫同时不要被它后面的打到，打的时候要是有人被2只以上蠕虫打到就调整一下站位，跑的时候绕着打的这只蠕虫跑就行了（艾斯蒂尔可以站在一个人后面打到敌人）。如此一来，后面的大部分蠕虫就被前面挡住了，这些蠕虫大部分时间里就只能走1格或者放个“落雷”或者干脆被围死什么也不做，仅一只蠕虫的“远方之激震”和若干“落雷”，靠雪拉一个人还是可以加得过来的。照此方法我们就可以一只一只慢慢消灭全部蠕虫了，难度不会太大。

总之，战斗就是集中火力一只一只打，利用挨打的这只蠕虫躲它后面的两三只，而这两三只蠕虫又把更后面的蠕虫挡住了，以此将蠕虫的强力攻击能力降到最低。P

《赏金奇兵2资料片赫多兰朵》诱敌手册 John Cooper in Helldorado

■浙江 何琦

本作英雄依旧是《赏金奇兵2》中的6位——约翰库柏、美女凯特、鹰眼、巴巴罗桑切斯、山姆威廉姆斯、医生。本作的诱敌手段丰富多样，基本上可归纳为“声、色”两部分。

一、声

约翰库柏：音乐怀表，可以自由设置影响范围以及倒计时时间，上钩几率100%，适合对付落单的敌人。

美女凯特：假装晕倒，可以自由设置影响范围，不过危险性较高，如果遇到的敌人不能怜香惜玉，反而会弄巧成拙，准备Load Game吧。

鹰眼：吼叫，可以自由设置影响范围，而且只能短暂吸引敌人注意力，不能使其前来查看。

巴巴罗桑切斯：他本身没有独门技术可以诱敌深入，但可以利用投掷石块时发出的响声吸引敌人注意力。不过此举成本较高，石块与其用于诱敌，倒不如用在砸晕对手更划算（石块对于站在同一直线上的敌人特别有效）。

医生：同时拥有狙击手、开锁专家以及医生的三重身份，如果一定要找出诱敌的方法，扔毒气弹时发出砸碎玻璃的声音凑合算一种，也可以吸引注意力。毒气弹的使用成本也比较高，诱敌与制敌之间，选择后者笔者认为更为明智，毕竟毒气弹可以在一定范围内同时对付多名目标。

二、色

美女凯特：色诱——色字头上一把刀，此技能可谓屡试不爽，凯特魅力过人，能轻而易举地同时吸引多人，争风吃醋能使敌人之间拳脚相向。但凡事不能做过头，近距离与敌人接触时间一长反而会暴露行踪。



俘虏诱敌

巴巴罗桑切斯：酒，喝下一整瓶烈酒会睡得死死的，同时也可以诱惑多人，为了一瓶酒他们不惜挑起内讧，这正好是“鹬蚌相争，渔翁得利”的好时机。此招成功率极高，很难遇上一个不为酒动心的敌人。

山姆威廉姆斯：硝化甘油罐，该道具似乎只能用来转移敌人注意力，虽然是虚张声势，但也能达到暗度陈仓的目的。

三、进阶技巧

一般来说，暴露行踪是潜入类游戏的大忌，即便只是类似一点点响动的纰漏，都会最终导致整个行动的功败垂成。不过有时在常规方法不能奏效的情况下，反其道而行，适时“打草惊蛇”，却也能收到出奇制胜的效果，例如：枪声、爆炸声、脚步声、故意暴露行踪或敌人的尸体，或许能将整个战局搅成一锅乱粥，以便浑水摸鱼。不过任何冒险都是需要付出代价的，建议大家还是事先存档为上。



组合技能里面还有Kiss

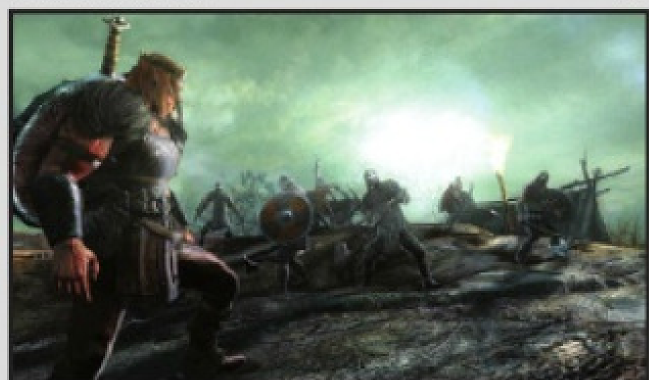
这里重点提一下，本作新颖独特的二人合作系统，组合技能包括捆绑、打晕、搬运尸体、砍杀、诱敌、假装绑架、爆炸以及Kiss等，灵活运用这些组合技能可以说是掌握了过关的一把金钥匙。

巴巴罗桑切斯分别与鹰眼、美女凯特的组合技能非常有意思，前者假意押解俘虏，后者是假意绑架美女招摇过市，经过守卫时能够吸引其视线（注意！必须与守卫保持一定距离，否则伪装很容易被揭穿），虽然上述技能看似有些鸡肋，但是不能不为制作者敢于创新的精神鼓掌喝彩。P

《贝奥武夫》Boss战技巧集锦
Beowulf The Game

■浙江 何琦

1.海蛇：本关只是训练关，所以按部就班就非常简单。CG动画后，系统提示进入愤怒状态，攻击力大幅上升，而且主角进入无敌状态。靠近海蛇把血打光后，按照系统提示操作，爬上蛇头后解决它，之后用相同办法解决其他海蛇。



整装待发

2.僵尸：该Boss很好打，行动极缓慢。主角进入愤怒状态后，趁Boss攻击产生硬直动作，狂殴之。若队友被干掉，就要利用桌子和它周旋。注意当僵尸的HP下降到1/3时会用石柱攻击，虽然杀伤力和攻击范围更大，但是硬直时间也更长了。只要躲过它的攻击，几个回合就能把它撂倒，靠近其头部，按照系统提示操作即可。

3.女妖：其实女妖本身很弱，而且没有任何攻击手段，但是有3个棘手的保镖如影随形，切记不要与他们纠缠，直接去把女妖干掉。

4.双头魔狼：要打魔狼必须注意靠近火池才行，只有这样才能引诱对手出招。双头魔狼的攻击方式有爪子扑和牙齿咬，如果它出前一招，会出现硬直时间，如果出后一招则按照系统提示操作，挣脱狼口（注意按键保持节奏）。建议在火池边来回兜圈子，把握好一定的距离，Boss使出前一招的几率很大，趁它身体僵直发动反击，不过要适可而止，待它翻身起来再跑就晚了。该处小怪是杀不尽的，尽量避免与它们纠缠，集中力量打魔狼。当它的血减少至1/3，会冷不防使出跳出火池撞击的招数。不过只要注意保持距离，小心应付，过关仅仅是时间问题。

5.女妖2：此处Boss与先前一样都很虚弱，不过保镖变强了许多，同时还有3个幻影。打法如前，不必理会他们，直接冲过去搞定女妖。

6.BRECCA：绕着Boss跑圈就可以安心躲过攻击。当你从正面攻击BRECCA时，他会向后退，所以从背后发动攻击正好能让他撞到你的拳头上。趁他攻击间隙发动反击，很快就能把他打跑。

7.大蛇：大蛇的攻击方式有冲撞、扫尾，对付它用愤怒攻击很有效。当它失血过半时，冲撞频率和距离都会增加，并且还有落石砸下来。它失血越多，攻击频率也会越高，别忘了最后解决大蛇要按系统提示操作才行。

8.BRECCA 2：此Boss的攻击方式与先前没有太大差别，不过大斧着实厉害，要避免被伤到（建议用翻滚技巧躲避）。主角的愤怒攻击对他依然十分有效。当他失血过半时会开始逃跑，穷追猛打到底，不要放跑了他。

9.女妖3：第3次遇到女妖，战斗没有太大的难度，切记不要被女妖的跟班围住，不然就直接Load Game吧。

10.最终决战：最终Boss虽然不能说不堪一击，但比起先前的Boss们的确是有点差，我们根本不必理会他出什么招，建议使用团体攻击很快就能将其摆平。接下来别忘了依照提示按键，完成最后一击！P

秘技屋

《极品醉车2——激情之夜》秘技
Juiced 2 Hot Import Nights

输入以下DNA实验室代码后解锁并完成相应的特殊挑战，即可获得相应的隐藏车辆。

KNOX 可获得Ascari KZ1
YTHZ 可获得Audi TT 1.8 Quattro
GVDL 可获得BMW Z4 Roadster
RBSG 可获得Holden Monaro
BSLU 可获得Hyundai Coupe 2.7 V6
MRHC 可获得Infinity G35
MNCH 可获得Infinity G35（红色）
KDTR 可获得Koenigsegg CCX
DOPX 可获得Mitsubishi Prototype X
PRGN 可获得Nissan 350Z
JWRS 可获得Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF 可获得Saleen S7
FAMQ 可获得Seat Leon Cupra R

《吉他英雄3——摇滚传奇》秘技补完
Guitar Hero 3：Legends of Rock

要开启秘技模式需在游戏Option menu下的Cheat选项里输入秘技指令，输入方式是通过弹奏音调。绿、红、黄、蓝、橙分别代表左手的5个按键。例如需要输入秘技指令“橙、蓝、橙、黄”，那么你就要先按下橙，再按拨片键把它弹奏出来，然后按蓝，再按拨片键弹奏……往后以此类推。再如需要输入“红+黄”，就是同时按住红和黄键，然后再按拨片键把它弹奏出来。每次输入成功会有相应的声音，秘技生效时会有字体显示。

空气吉他（Air Guitar）：就是手里没有吉他在那里摆姿势。需弹奏以下按键开启：蓝+黄、绿+黄、绿+黄、红+蓝、红+蓝、红+黄、红+黄、黄+蓝、绿+黄、绿+黄、红+蓝、红+蓝、红+黄、红+黄、绿+黄、绿+黄、红+黄、红+黄。

所有物品（All Items）：开启游戏中商店内的所有物品，注意由于输入此秘技时需按下4个按键，因此是不会弹奏出任何声音的：绿+红+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙、绿+蓝+黄+橙、绿+红+黄+蓝、红+黄+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+黄+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙、绿+红+黄+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙。

舞台歌手（Bret Michaels）：需弹奏以下按键开启：绿+红、绿+红、绿+红、绿+蓝、绿+蓝、绿+蓝、绿+蓝、红+蓝、红、红、红、红+蓝、红、红、红、红+蓝、红、红、红。

专业模式（Performance Mode）：就是演奏的时候隐藏曲谱，盲弹。需弹奏以下按键开启：红+黄、红+蓝、红+橙、红+蓝、红+黄、绿+蓝、红+黄、红+蓝。

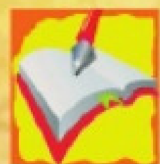
舞台歌手（Bret Michaels）：需弹奏以下按键开启：绿+红、绿+红、绿+红、绿+蓝、绿+蓝、绿+蓝、绿+蓝、红+蓝、红、红、红、红+蓝、红、红、红、红+蓝、红、红、红。P

林晓：这篇小说已近尾声，历史会因这偶然的干扰发生改变吗？外域人究竟从何而来？将这篇文章与一般YY游戏的文字区别开来的究竟是什么——这一切，读者自会在小说中找到答案。



外域人（3）

■浙江 石豪



《战争带来财富》
——摘自《藏宝海湾邮报》

受刚刚证实的关于阿拉希高地战事僵持不下的消息影响，藏宝海湾交易所今日部分商品成交量较前一月猛涨近70%。大部分军火以及民用基础物资都出现热销势头，其中KJ-19通用步枪子弹、20mm战车装甲片、“枭兽”型自动帐篷等新式装备已处于有价无货的脱销状态，面粉和色拉油的价格亦创下该交易所30年来历史新高。

加基森财团总裁哈罗先生对目前的利好形势表达了自己的乐观看法。他认为，现于本土各种族以及外域人之间进行的这场战争，正处于千载难逢的有利时机。一方面，外域人战场失利，退守激流堡；另一方面，本土联军虽然得胜，但因联军高层存在的众所周知的不和等原因，暂时仍无法将对手彻底消灭，战争已经进入消耗战阶段。这无疑为我善良中立之种族提供了绝好的发财良机。哈罗先生鼓励国民：牢牢抓住时代赋予我们的机遇，做精明、富有、大胆的地精商人。



国王敕令

从5401年1月11日12时起，停止对激流堡的压制和骚扰性攻击，保持警戒状态。

暴风城国王安度因·乌瑞恩

首席执政卡特拉娜·普瑞斯托复签

5399年12月9日



前暴风王国内政和社会保障大臣 拉维主教给外交大臣兼首相鲍雷斯·瑞治维尔的信

鲍雷斯阁下：

感谢您能赏脸拆阅这封信。本人现已被革职，原则上不该再多管什么国家大事，但这次事态紧急：我女婿——王国军在阿拉希前线的雅克森中将昨天给我送来一个俘虏，一个从激流堡出来的德莱尼人先知。雅克森给我的信中讲，这个德莱尼人是在5天前被他的士兵在巡逻时发现的。由于与部落那边有不准和敌方单独接触的协定，逮住后没有立即上报联军指挥部，而是由他和几个军团参谋私自进行了提审。这个德莱尼人会讲通用语，可惜雅克森没从他口中套出什么军事机密，但却听到了一个很有意思的事——外域人的真正来历。

他说，外域人的确不是艾泽拉斯这个世界的生灵，他们来自于另外的时空，一个近乎于“神界”的地方，“那儿楼房高达云霄，人口密若群星。”似乎是一个极其发达的文明，而且与我们的世界十分遥远，原本并不存在相互接触的可能。但在很多年前，一些不满足于自己生活现状的外域人开始寻找一个他们认为更加完美的新世界，“他们的目光扫过天际，那儿没有；他们的手探入深渊，那儿也没有。”最后，外域人运用了一种神奇的魔力（或者说技术），让那些渴望找到新世界的人相信，他们真的已来到了那片自己梦寐以求的土地上，并感受到与他们原来生活截然不同的经历。这原本是一场游戏，是一部分外域人寻找快乐和宣泄的方式。但有一天，不知出了什么错误，那些沉溺于自己脑海中乐园的外域人，突然发现他们正处在一个全新的世界中。那儿和他们虚构的“假世界”很相似，但唯一的区别，就是这个世界是真实的。他们对此不可避免地感到惊慌失措，后面的事情您都知道了。

您可能会认为这种说法过于荒谬，但请您想一想，20年了，我们对外域人的了解至今也还是“来历不明。”或许，该是我们彻底了解外域人的时候了。

那个德莱尼人应该就等在您府外，我相信您会有兴趣听他讲讲这个故事的。

德拉维



闪金镇治安官玛克布莱德给其兄王国军中将雅克森的信

亲爱的哥哥：

我想你收到我这封信的时候，已经知道关于停战的消息了。亲爱的哥哥，想到分别了两年多就要见面了，我很高兴。我昨天去看了大嫂和艾琳，她们都很好。小艾琳又长高了一点，大嫂也和以前一样漂亮，只是为你担心，消瘦了许多。德拉维阁下情况也不坏，病情已经基本控制住了，人精神了不少。最近还常有一些暴风要塞的人来看望他，听说其中竟然有鲍雷斯·瑞治维尔——那个德拉维阁下的政敌——不过两人见面的气氛好像不坏，可能有冰释前嫌的兆头。另外，我还抽空去了一趟杜汉长官那儿，修士们把墓园打扫得挺干净，我们的老师现在很安宁。

虽说我到现在还对这次意外的停战感到奇怪，但我还是要感谢圣光，毕竟与外域人的战斗已让我们失去了太多。现在我唯一的希望就是你能平安，我亲爱的哥哥，我期待你回来为我的第2个儿子洗礼。

玛克布莱德



《博德戈尔和议》（摘要）

以在座之所有种族信仰之所有神祉之名，艾泽拉斯本土各种族与来自外域时空之各种族在此宣誓，立下神圣不可更改之和约。

从即日起，即5401年2月20日8时起，双方停止敌对行动，自5397年开始之战争亦在此时宣告结束。

……

4.外域各种族承诺，于战争结束之后5星期内，撤出阿拉希高地及其主要据点激流堡，全部迁至南方诅咒之地；

5.外域各种族在迁移途中之安全受签署和约之所有种族及国家保障，同时保留其拥有各种战术武器的权力；

……

8.参战之以德莱尼民族为主之原中立种族，应全部回到其原居住地；

……

17.激流堡及阿拉希高地之战后地位及归属，待议；

……



原阿拉希高地民兵部队中队长艾尼丝给王国首席执政卡特拉娜·普瑞斯托伯爵的信

尊敬的阁下：

很冒昧地打扰您。本人乃是原阿拉希高地民兵部队的一个军官，在5375年前后曾为阿拉希王国的光复贡献过绵薄之力，后为阿拉希共和国第5军团23步兵营营长，和身为外域人的丈夫一起，在曾与王国军对抗的外域人军队中服役。我为自己给暴风王国造成的麻烦向您致歉，但同时也要向您恳求一个恩惠——在即将开始的外域人向诅咒之地的迁移中，让我以及我的女儿一起随行。本人对此理由只有一个：我爱我的丈夫，并坚信他也爱着我。所以，无论这次迁移多么漫长，以后的苦难多么沉重，我都愿意和他一起承担。阁下，看在同为女人的份上，答应我的恳请。

愿圣光保佑您

艾尼丝·萨贝宁



米奈希尔港皮革店店主法尔坎·阿莫尼斯给友人的信（摘要）

今天我们这儿又来了一大群外域人，都是坐船从激流堡出来去诅咒之地的迁移者，大多是些健壮勇猛的军人，另外也有很多他们的家眷，甚至还有不少志愿随行的本土人。对了，你还记得特恩·阿兰考尔吗？就是以前那个负责给我送皮货的毛头小子。十几年前，他留下一封信，说要去新建立的阿拉希王国那边创业，结果一去不返。今天我竟然遇上他了，就在一堆喝酒聊天的外域人当中。好家伙，这小子现在穿着一身挺干净的法师长袍，眼睛上架着一副玻璃镜，俨然是一个学者的派头。我问他这几年在干啥，他说他到激流堡后在那儿做了几年苦工，后来结交了几个外域人朋友，经他们介绍开始师从一些有文化的外域人，学了不少稀奇古怪的东西，战争爆发后他就参加了外域人的军队。现在外域人要去诅咒之地寻找回到自己原来家园的方法，他也打算一起跟过去，看看那个家园到底是啥样的。



军情7处调查员贾斯伯·菲尔的秘密报告

这可能将是卑职最后一份报告。卑职于5376年3月25日接受调查来历不明之外域人之任务，因一直未收到进一步指令，至今仍继续执行原任务。现将最近发现之情报汇报如下：

自5401年外域人从激流堡之战后迁移至诅咒之地，已经过了10年。10年来外域人一直与生活于该地区之居民德莱尼人合作，致力于晶石传送门魔法之研究，希望通过早已荒弃的黑暗之门，回到他们各自的故乡。该研究已于数月前取得突破，外域人和德莱尼人现已利用10年来收集之巨量魔法水晶，重新启动了封印多年的黑暗之门，第一批先驱将于5分钟后通过该门。卑职已听到了德莱尼先知的呼唤——“走吧！流落异乡的人们！走吧！受尽苦难的人们！回家了！”

卑职也将随同外域人一起离去，如方便，到了那边再将可能发现之情报奉上。

W. L. 贾斯伯



历史学家莫克雷特著《文明传承》

都结束了。当最后一批外域人和他们的同伴隐没于黑暗之门的巨大影幕中时，端坐于暴风城、铁炉堡以及奥格瑞玛、雷霆崖王座上的大人物们无疑都深深松了一口气。这一场飞来的“横祸”似乎已到了尽头，“灾星”全部都走了，可艾泽拉斯大地又如何呢？部落和联盟的合作再一次因为共同敌人的消失而崩溃，战乱四起；亡灵和恶魔依旧在世界的角落里酝酿着灾难；分裂主义的旗帜同样插遍了政府军力所不及的每一片地区。

唯一有所改变的，是这个世界多了些思想。自由、平等、博爱，还有民主。无论政治家们对这些外来的东西怎么批判，他们也改变不了一个事实：外域人来过，他们在这个世界留下了无法磨灭的文明烙印。（全文结束）



编辑部的八卦

林晓：小虾同学的《人物周刊》因为南方冰雪、北方干旱、老家肉饼涨价、北京房价貌似出现拐点等不确定外界因素干扰而中断制作以后，读者很关心小虾的近况。小虾非常感谢大家的关心，说他现在很好，已经不咳嗽了……（汗，要是你觉得这台词眼熟别怪我，只怪你太博学）这不，小虾同学为了表示他的状况不错，拉着8神经又上台表演相声了，不过这次他可是逗哏。这相声都说了啥，您看下去就知道了。

相声：大忙人

■策划 林晓 执嘴 大漠小虾

大漠小虾（以下简称虾）：相声啊，是门语言的艺术。

8神经（以下简称神）：没错。

虾：就是印刷成了文字也不失它独特的魅力。

神：是这样。

虾：你就说我们上回说的那段吧，搁在鼠年专题前头，读者们就特别喜欢。

神：过年嘛，图个乐呵。

虾：所以今天啊，我在这儿再给大家表演一段传统相声。

神：哦，表演个什么呢？

虾：叫这个……改人名啊！

神：啊？你等会吧，叫什么？

虾：改人名啊！

神：我就听说过报菜名。什么叫改人名啊？

虾：报菜名？烩豌豆、焖扁豆、氽毛豆、炒豇豆……

神：啊，对呀！

虾：你跟豆角有缘啊？这哪有改人名有意思啊！

神：你干吗上来就改人名呢？

虾：因为这人名有问题啊！

神：有什么问题？

虾：什么问题……就拿你这名字来说吧，8~神~经，就大有问题。

神：有什么问题啊？

虾：那天我姥姥头一回看咱们杂志，随手一翻看见了。"哟！你们杂志怎么还有'神经'的？"

神：老人家呀，眼神不好。麻烦你告诉她一声，那不前头还有个"8"嘛。

虾："噢，怎么着？9个编辑神经了8个？我说这'电子海洛因'害人不浅嘛！"

神：咳！这都挨得上嘛！那照你的意思，我这名字要怎么改啊？

虾：好改啊，叫"8正常"不就完了么。

神：噢，敢情我叫"不正常"了？

虾：好像是差点意思啊……

神：差多了！别人的名字怎么能乱改啊？那是对他人的不尊重！

虾：是、是、是，我明白这个理儿。我呀，就是在这儿跟大家开个玩笑。

神：这还差不多。

虾：其实呢，我今天是想跟大家伙说说编辑部里的大忙人。

神：大忙人？

虾：对呀！你看春节假期一过，大家都赶回来上班，一个个忙得那样热火朝天。

神：噢，都谁这么忙啊？

虾：哟！这忙人可多了。你就拿记者组的cOMMANDO来说吧，那是天天打卡拉赞啊！

神：啊？这也叫忙？

虾：忙啊！为了给咱们的"魔兽"增刊制作副本地图，不"实地考察"一下能做得出来吗？

神：噢，也是这么个道理。

虾：好家伙，那地图做得……复杂！上上下下六七层都给画出来了。

神：不佩服不行，我照着地图都找不着北呢。

虾：你说cOMMANDO忙不忙？

神：还真是忙。

虾：是不是？你再拿记者组的冰河来说吧。

神：啊！

虾：那是天天打卡拉赞啊！

神：嗯？！

虾：不是……他天天吃那个煮鸡蛋啊。

神：煮鸡蛋？！

虾：对呀，冰河写专题没日没夜，不吃两鸡蛋补补，能撑得住么？

神：说得也是，赶快抽两口解解乏吧。

虾：你这主意也不怎么样……

神：那你说说，还有谁这么忙？

虾：有啊！你就拿咱们攻略的老编辑Cross来说吧，那是天天打卡拉赞啊！

神：什么？！

虾：不是……他天天吃豆腐盖饭啊。

神：这是怎么回事？

虾：碰见读者喜欢的国产游戏，就要赶攻略啊！熬到通宵看稿子，饿了就吃份盖饭对付过去了。

神：啧啧，老编辑的精神值得我们学习。

虾：我说得没错吧？你就再拿咱们Suki姐姐来说吧，那是天天打卡拉赞啊！

神：又来了。

虾：不是……她天天吃那个水果蜜饯啊。

神：怎么都离不开吃呢？

虾：哎，你可别小看了吃，为了祖国下一代，不多吃点能行嘛。

神：说得也是，大家都不容易。

虾：这里边最忙的呀，要说就是



插图：沙拉布丁

咱们的硬件编辑Artec了。

神：噢，他忙什么呢？

虾、神同声：他呀，天天打卡拉赞呢！

神：我就知道你得来这句。

虾：你把我都给说乱了。Artec哪有时间打卡拉赞，他是天天测试硬件啊！

神：测硬件？

虾：哎哟，把他测得呀，天天猫在评测室里头犯嘀咕。

神：嘀咕什么呀？

虾：他呀，拿两块显卡，一块支持DX9，一块支持DX10。然后打开同一个游戏，就看这两块显卡渲染的画面有什么区别。

神：那有什么好嘀咕的，肯定是DX10的好啊！

虾：问题就出在这儿啊。他两眼盯着就看啊！你说怪不怪，看了3个钟头愣是没看出来区别。

神：怎么能没区别呢？

虾：是啊！我也纳闷，怎么能没区别呢？

神：这肯定有区别啊！

虾：是啊！我俩研究了3天3夜，后来明白了。

神：明白什么了？

虾：这个拿来测试的游戏，它有问题！

神：有什么问题？

虾：有大问题啊！

神：你们拿的什么游戏？

虾：《星际争霸》呀！

神：去你的。

林晓：流光容易把人抛，红了樱桃绿了芭蕉。转瞬就是莺飞草长春光明媚的4月了。我开始春季大锻炼，以期减掉腰腹部在冬天堆积出来的赘肉。为此，我还特别翻出衣柜里最瘦的裙子，挂在床头做激励物，呵呵，希望有效果。编辑部里的诸位帅哥美女们也颇有运动的冲动，咱不能奥运会上拿金牌，多运动身体健康少生病多干点活儿，也算是对社会做贡献了。朋友们，可别变成电脑的附属品了。

这期杂志调价到6元，但增加了页码。你对调价后的杂志有什么看法，请来信或者E-mail告诉我。谢谢大家对杂志的支持。

快评



知道杂志都会有应景的文章，比如春节就登关于春节的各种话题。但《大众软件》的此类文章还真是别有味道，非常耐读。03期的鼠年专题我还没完全消化，05期的三八节专题又来了。从网络开店到花样桌面到人偶摄影，一向视技术头痛的MM们这次可以好好阅读大软的前半部分了。有朋友说人偶那篇太没技术含量，呵呵，摄影就是为了炫技吗，用摄影营造一个自己的世界才是目的吧。我很喜欢这篇文章，已经向很多MM推荐了。这期专题讲金山上市的故事。对金山这个老牌企业，我只有说：一路珍重。**（程子厚）**

林晓：2008年第06期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

DR留言板

苍浪剑赋
——给“仙剑四”

安徽 徐少博

古之仙派众多，更有昆仑琼华一派，其剑术之精实为罕见。纳万里之天河，吞千丈之连峰，是为昆仑。以气御剑，驰骋于云端；冯虚驭风，娱游于天际，是为琼华。

残风过，卷云至，双剑并，华柱成。二芒破空，大开幻界之门；群妖戮人，强取昆仑之地。掠疾光影，彻响苍穹；血溅衣衫，泣落褴褛。然琼华掌门身故，妖界死伤无数。鹬蚌相争，两败俱伤，苍生无恙，甚是幸哉。

昼驰夜奔，斗转星移，今之琼华，何其美哉！朱璃碧宇，青瓦靛堂；雅鹤闲云，香榭浮廊。更有仙者负长剑，披灵袍；踏玉靴，正冠髻。剑斩群妖，只留一声惨叹；臂震寰宇，单凭二字昆仑。御空疾行，极目五岳之巅；凌云悠游，尽闻九州之乐。

浮云未解定数，孰能看穿人心？寻寒器助兄破冰，得望舒欲图飞天。怎奈劝说无用，兄弟成仇。双剑合而瞑门开，灵剑闪而芒光动。后因妖势不敌，终继惨败。琼华自比天道，不知妖亦有善恶之念。屠众妖，只听无辜哀鸣；戮群敌，惟见一道红痕。此等恶行与妖恶何异？如此逆天之行，何来飞仙之说？

玄女下界传御旨，昆仑不见笑苍穹。双剑陨，琼华飞升终无望；两情坠，菱宵恩义断空言。一曲弦歌问情，歌遍往昔笑颜；半世仙缘觅道，缘定今日决绝。弯弓射旧梦，迷途伴玉容。身已故，爱难收。奈何万古愁，岂教江湖休？

剑，凡铁铸之。倾铸者之法所以锋，穷佩者之极所以利。然琼华使剑逆天而行，安能长存乎？可谓“成于剑，败亦于剑”。故亡，终不复也。

林晓姐姐：我发现今年的大软变得漂亮了，特别是最近几期都是用红色做底，喜庆啊！我想问一下我最喜欢的8神经同学，为什么今年的“极限竞技”里不再刊War3文章了？难道对它放弃了？这是我最爱的部分和每期必买大软的最大动力啊。强烈要求解释！（saintzeng）

林晓：8神经说了，War3那是肯定会有的。但今年前6期杂志“极限竞技”栏目都是隔期才有，所以War3的内容相对就少了。好在07期后“极限竞技”栏目期期都有了，这位同学，你喜欢的War3就会经常看到了。





bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

软盘生活

[单机岁月版] “仙剑四”结局随感

发贴：大知了

寒假时找了“仙剑四”来玩。其实还把新绝代双骄前传也玩完了，感觉很一般。不如这个系列的三，甚至不如一和二，所以我拖了一年才把它结束掉。而去年或者前年什么时候买的轩辕剑的一个外传，我实在是不想再玩下去了，所以我不在乎那张盘是不是被谁丢到哪个地下室里去了，虽然也是几十块钱的正版。也许是因为实在玩得多，我对大多数的游戏都提不起来兴趣，能例外的也许就只有国产的武侠RPG了，以至于我买了不少的正版。但玩过那两个游戏后，我一度以为我是不是连这唯一的爱好也没有了，甚至是剑侠情缘，我也觉得不如以前玩过的剑侠2有意思。

好吧，你也许看出来了。我在这里铺垫了那么多，就是为了引出——哦，“仙剑四”是个很棒的游戏。我也来个欲扬先抑，不知道你的小学老师在给你讲《可爱的草塘》时，是不是解释过这种写作手法。

这款游戏的画面是绝对顶级的。青峦峰的风景简直是武侠世界的背景典范，而不周山则有绝对的神话底蕴，其他的不管是清风涧、淮南王墓还是陈州城，都做得很精彩，几个动画也是。光凭这个，它也算得上是个大片了。事实上，我已经为没有买正版而感到一种负罪感。

光是大片，只是保证了票房。好的剧本同样很重要。这款仙剑，舍弃了之前几款设定完备的蜀山世界，重铸并着墨于昆仑派，发挥的自由度更大。而偶尔在支线任务里穿插的和几款前作有着千丝万缕联系的内容，又不至于让它脱离了仙剑系列的体系。纵观整个故事，情节合理而又不至于单调，既解释得通，又不至于在玩的时候就能一眼看穿。

缺陷当然也有，云天河这个主人公的背景设定实在是有些欠合理。一个从大概六七岁开始就完全与世隔绝的人，十余年后恐怕不应该是这个样子。我认为，正常的话，他都不应该还会说话。这也难怪，毕竟编剧们都不是深山老林里长大的野孩子，缺乏经验吧。让我去编这样一个人物，我也想不出会是个什么样子。好在两位女主角和第一男配角的设定都有出彩之处。一个背负诅咒的命运，一个身担家国重任，一个则忍受着思想的煎熬，都很有矛盾，很有戏剧冲突。

最精彩之处大概要数故事的结尾（还没玩而又打算玩此作的，可将此段略过）：



blue_star：我的爱机……

天河射落琼华派后倒地……屏幕黑……百年之后，青峦峰上，大树、木屋、瀑布、流水，风景一如故事的开始。悬崖边上，是那个熟悉的背影——白衣青领，巨大的剑匣，只是满头的乌丝已变为白发。这时，音乐起，一袭身着淡蓝色纱裙的她走来……

“……你来了。”是啊，岁月沧桑，他还能说什么呢？

“紫英……这些年来，过得可好？”

“……无所谓好或不好，人生一场虚空大梦，韶华白首，不过转瞬。唯有天道恒在，往复循环，不曾更改……”

“你……他们等你很久了，一定有许多话要说，我先回剑冢……”说完，他轻挥了一下手，踏上飞来的巨大的剑，御风而去。

她向木屋看去，屋前有两座坟茔，一者碑书“爱妻韩菱纱之墓”，墓前是那把望舒宝剑。另一块则有碑无字。

她来到坟前，摇头抚剑。

这时，木屋门轻轻打开，他走出，她回头，画面定格——剧终。

我在看完这段的时候，脑子里好像一片空白，半晌才想起来思考。然后上网查阅，发现这是唯一的结局。同时，还看到不少网友在争论或者说没弄明白的。我想，这恰是制作者的高明之处。现在，国产的武侠RPG开始借鉴外国RPG模式，大多采用多种结局。主人公的最终命运、故事的最终结果完全由游戏玩家来决定，也就是所谓开放式游戏。然而，我认为这样是对开放式结局的一种误解。真正的开放，不是提供选项，而是提供想象。如《雪山飞狐》中胡斐的最后一刀，是砍了还是没砍？大家自己去琢磨。

其实，作为此类游戏的开山鼻祖，《仙剑奇侠传》的结尾就是典型的例子。那段结尾动画，没有一个字的官方注释，特别是最后出现了林月如怀抱婴儿的画面，更是引发了几乎所有仙剑爱好者的大辩论。那究竟是复活的林月如，还是借月如身体存在的赵灵儿，甚至或者只是个没有灵魂的傀儡，最终甚至演化为了一场孩子气的“灵月大战”。而这次的“仙剑四”，终于重拾前辈的传统，给了我们一个DIY的机会。

一千个读者，一千个哈姆雷特。每个玩家的心里，也都有自己的仙剑吧。

[单机岁月版] 再来谈谈PES 08

发贴：Xiao_T

玩了几天的PES 08，再来说说对于这款游戏和前作的一些差别。

1.画面开始有了革命性的转变，有点开始象FIFA了，比较好看。但是对于显卡性能低的玩家，只能用低特效玩，还是很粗糙的。

2.门将没有以前那么BT了。试了很多队，发现几乎全部的门将都是黄油手，很多球会脱手。

3.角球进球变得容易了。由于门将问题，就算弧度能力不高的球员用角球射门，也可以被门将扑进去。

4.任意球也变简单了，在禁区弧内的任意球比点球更容易进。

5.远射比前作更BT。射门力量有85%以上的球员远射



只要不被后卫挡出，门将就算扑到，一般也会滚进大门。

6.电脑的AI提高了。这点是值得鼓励的，不会像以前的电脑那样，有了单刀球还去下底传中。

综合来说就是进球变容易了。我一场比赛下来，往往都能进3～6个球（达人级难度）。

当然，失球也容易了，大概1～4个球！

[音乐心情版] 折翼很关注之：alan

发贴：折翼

新版开张，发张帖子庆祝一下。

前些日子比较关注一个新人——阿兰·达瓦卓玛，一个四川的藏族女孩。后来她签约日本的艾回公司，并在2007年11月22日发行了首张单曲专辑《明日～の赞歌》，收录了同名单曲和另一首《桜モダン》，而后又和rin'合作了最新专辑《源氏ノスタルジー》里相当好听的一首《千年の虹》。

最初接触alan是从《千年の虹》开始的。alan清澈透亮的歌声和尺八的古朴风韵完美地结合在一起，给人以相当奇特的听觉享受。不过这首歌最吸引我的要数它的歌词。rin'的音乐配词大多都充满了难以言说的美感呢，比如《Sakitama~幸魂~》……咳咳，跑题了。

然后我就很兴奋地去挖掘关于alan的资料，接着就找到了这首发行了十多天就让alan在艾回唱片官方网站的Access Ranking中排名第七的单曲——《明日～の赞歌》。

这支曲子充分体现了alan扎实的唱功。要说《千年の虹》中的藏式唱腔，只是像花絮一样点缀在曲子中间，《明日～の赞歌》则将大段大段高原特点加以强化。嘹亮的歌声透着婉转柔肠，不觉让人惊艳。世界最初的礼赞，应该就是这种感觉吧。

我曾经试过在高潮部分一个极长的高音地方屏住呼吸，结果差点没给送去急救……歌曲的难度可见一斑。

另：alan真的很漂亮呢～不知道她在日本会发展得怎么样，起码我是相当期待她的新作的。



话说3月5日，alan的第二张新专辑《ひとつ》正式发行。刚看到MV，很深情很柔婉的感觉，真希望早一点拿到单曲呢。

大众活动

我心中的精灵女神 《龙影》壁纸素描大赛

为了庆祝《龙影》于3月28日内测开启，以及迎接万众期待的4月18日公测，本刊与上海智艺合作举办了“我心中的精灵女神《龙影》壁纸素描大赛”的活动。



《龙影》为玩家提供了一座辽阔充满魔力的冒险世界。游戏的战斗采用简洁、爽快、富于变化的即时战斗方式，玩家在组队的战斗中能得到更多乐趣。如何把握向敌人发动攻击的时机，怎样部署和分配战斗力，队伍之间不同职业的配合，这些因素共同构成了充满战略性的战斗。

活动截止时间：2008年4月30日

活动内容：

玩家请参照右侧海报，尽情发挥自己的绘画才能，为《龙影》的精灵女神画一张素描像。

素描像可以通过电脑扫描存为电子文档，也可以邮寄素描原件，并通过E-mail或者邮局寄到《大众软件》。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“龙影”活动组收，邮编：100036。

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。

奖项设置：

才华横溢奖：1名 Sony PSP一部 ＋ 4G高速记忆棒
唯美画风奖：2名 1G U盘1个
最具创意奖：10名 《龙影》游戏TSHIRT一件



闲聊评榜

■晶合实验室 Cross



2008——中国的奥运年。然而奥运还没盼来，一份TOP TEN榜单却突然来到眼前。它带来的，可以说是PC游戏领域内的一场奥运。在这个竞赛中同样会有冠亚军之争，也同样会创造世界纪录。

快车游戏下载榜在多年以来的TOP TEN竞赛中可算是一个新生事物，它代表了PC游戏在传统发行渠道之外的网络传播渠道中的普及速度和传播数量。那么，我们就先把眼光放在这个新项目上。我们不难发现，通过快车在网上下载的通常都是网络游戏，这就意味着快车游戏下载榜所表现出来的，主要是国内正在运营的各种大型网络游戏受玩家欢迎程度的高低。这一次《劲舞团》仍蝉联指数冠军，以942 301的成绩名列第一。而《跑跑卡丁车》则比上期下降了一名，以指数901 231的成绩屈居第三，不过二者仍代表了休闲网游在国内玩家心中的重要地位。而作为老牌劲旅的《梦幻西游》和《魔兽世界》本回名次都有了提升，分别名列第二和第四。另外《巨人》虽然只比上月快车榜提升了2个名次，本回名列第六，但其指数的增加却是一个相当大的数量级。总之，我们可以看到，我国自行研发的网络游戏仍然保持了占据半壁江山的良好态势，也从一个方面证明了我国游戏产业的蓬勃发展。

在拿到本期TOP TEN榜单的同时，我也在想这些上榜游戏究竟为何会受到那么多玩家的喜爱。出于此种好奇心理，我在“大软地盘”上组织了一次小小的聊天会，虽然规模不大，但与会网友们的发言还是非常踊跃。下面两个表格中的内容，就是本次聊天会中网友们精彩发言的归纳总结（其中编辑部中的某编也在里面插了一嘴，这里就不点这位老大的名字了）。我感觉从大家的发言中可以看出，国产中文游戏以及外版的汉化游戏会比较受欢迎，尤其是外版汉化游戏再配上中文语音，会让许多玩家感到无比的亲切和激动，代入感会更强。纵观本期TOP TEN榜单，无论是单机游戏排行榜还是网络游戏排行榜，上榜游戏全部都有中文版本。此外，大家的发言还反映出了对于角色扮演游戏来说，剧情的设定是重中之重。不论是单机还是网络角色扮演游戏（也包括一些即时战略类游戏和动作类游戏），剧情的深度和丰富程度会极大影响玩家对游戏的投入度。像本期分列单机游戏排行榜冠军、网络游戏排行榜冠军的《仙剑奇侠传四》和《魔兽世界》，都是在剧情和背景文化上下足了功夫。而对于休闲、竞技类游戏以及某些动作类游戏来说，“简约而不简单”则是它们抓住玩家兴趣的关键所在。对于这类游戏，玩家往往要的就是“手感”。与角色扮演游戏的带入感不同，休闲、竞技类游戏应该带给玩家的是爽快和愉悦的感觉，是一种最直接的心理感受。在本期TOP TEN的榜单中，此类优秀的休闲、竞技类游戏也占了相当大的比例。像网游中的《跑跑卡丁车》《泡泡堂》《劲舞团》《街头篮球》，以及单机游戏榜中的几个经典体育、竞技类游戏，充分表现出休闲、竞技类游戏早已成为中国PC游戏领域内的一个主流。

软盘网友	最喜欢的单机游戏	最主要的理由
chris520140	冰城传奇	欧式的黑色幽默
舞红铃	仙剑奇侠传三	因为那是我和仙剑的初恋以及理想……
huanglongrka	荣誉勋章	喜欢战争的，喜欢二战的
折翼phoe	《伊苏》系列	好玩，战斗爽快，系统简洁
黑天白夜	盟军敢死队	每一步都要绞尽脑汁地思考，以少胜多的成就感
oldman	暗黑破坏神Ⅱ	小怪或者Boss扑倒时掉出的那一地的东东啊……
真二	光晕	因为它有我能想到的关于科幻和外星人的一切，而且配音旁白都还是中文，太激动了！
hollylight	狩魔猎人	出色的剧情，流畅的战斗，强烈的代入感以及并不逊色的画面
克里欧司	狩魔猎人	The Witcher的代入感确实是一流的，作为RPG它对得起这3个字母
旧大路口	太阁立志传5	毋庸置疑，至少它教会了我很多处世之道！
fuwlong	突袭系列	感觉场面火爆真实
旧大路口	三国志11	我真的很喜欢没有道理的舌战……
秦瑟	轩辕剑叁外传——天之痕	如泣如诉的凄美剧情，无与伦比
忍者神龟达芬奇	洛克人X系列	剧情一流，战斗流畅度一流，手感一流，难度一流……
逆飞的蝴蝶	伊苏	谁能将剧情与动作做得那么完美？
QIN-KARL	星际争霸	看职业玩家的比赛就像看一场电影，过瘾！
c_ghost	地牢围攻2	一流的手感、操作、剧情、汉化，中文语音哦！
luckerz	幻想三国志2	说实话，这是唯一一款让我看到结局落泪的游戏
aofulici	魔兽争霸Ⅲ	没见过有谁能把剧情写得这么优秀的
wenchaoloveqq	流星蝴蝶剑	孟星魂完成任务后的拉风过场让人迷到无可救药啊！理由嘛，简约不简单
nibaoyou	寂静岭2	恐怖中独有的情感流露，痛苦中无法摆脱的现实人生。想想自己就是其中的主角呢

软盘网友	最喜欢的网络游戏	最主要的理由
舞红铃	完美世界国际版	很多系统呀、设定呀都很照顾国内玩家，而且还有完美的画面
真二	超级舞者	随着流行音乐的节拍翩翩起舞的感觉很棒
死亡骑士	魔兽世界	几乎每个任务都是那么好玩
QiShi	诛仙	因为可以跟着主人公的步伐、按照相对清楚的情节稳步地向前走
dml	反恐精英	真实、团队精神、公平
QIN-KARL	跑跑卡丁车	就是享受飚车的快感和飘逸的爽快度
路痴	街头篮球	虽然现实中我不能灌篮，却在游戏里实现了，一点也不比现实的感觉差
vitasoy	Travian	现在虽然有很多WEB游戏，但系统很复杂，我还是喜欢简简单单的Travian
会飞的卡其鱼	大航海时代Online	凝聚着4代大航海+1个加强版的底蕴，让整个系列的游戏达到了一个新的高度！
zkkjay	华夏2	最喜欢的2D画面和精彩的魔法效果

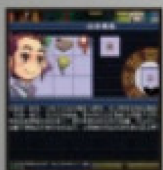


快车 FlashGet™ TOP TEN

 快车 FlashGet 热门游戏下载排行榜



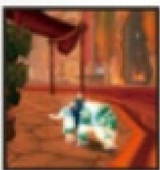
1 劲舞团 942 301



2 梦幻西游 921 312



3 跑跑卡丁车 901 231



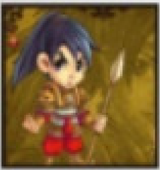
4 魔兽世界 862 359



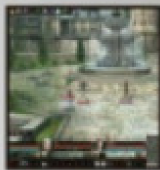
5 巨人 751 342



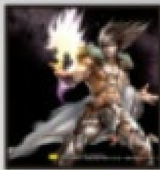
6 QQ华夏 701 072



7 问道 598 203



8 卓越之剑 452 309



9 天龙八部 381 024



10 魔域 249 283

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	3467	上海软星	2007年	7.9	↑
2	极品飞车——无间追踪	3012	EA	2005年	9.0	↓
3	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	2943	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
4	极品飞车——生死卡本谷	2851	EA	2006年	8.1	↓
5	生化危机4	2679	Capcom	2007年	8.8	↑
6	三国志11	2450	KOEI	2006年	8.8	↑
7	NBA Live07	2308	EA	2006年	8.2	↓
8	FIFA 07	2295	EA	2006年	8.2	↑
9	职业进化足球6	2147	Konami	2006年	8.8	○
10	英雄传说Ⅵ——空之轨迹3rd	2063	Falcom	2007年	8.0	○

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	3485	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	3127	Nexon	2006年	世纪天成	○
3	劲舞团	2949	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
4	诛仙	2896	完美时空	2007年	完美时空	○
5	泡泡堂	2730	Nexon	2007年	上海盛大网络	↓
6	大话西游3	2567	完美时空	2007年	网易	↑
7	梦幻西游	2349	网易	2003年	网易	↓
8	街头篮球	2270	网易	2005年	天联世纪	↓
9	天龙八部	2214	JC Entertainment	2007年	搜狐	↓
10	春秋Q传	2182	成都金山	2007年	金山	○

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）



博客文集
精华纪念册

大众软件 2007年 第三季度 13—18期 合订本

双册精华组合
1DVD9+1CD
人民币38元
统一零售价
全国限量发行



随刊赠送

最新版燃烧的远征
官方客户端DVD9
限量版燃烧的远征
新手卡（2张／套）

1. 本卡用于网络游戏《魔兽世界》新用户免费试玩专用
2. 本卡密码只能用于激活《魔兽世界》中一个游戏大区
3. 凭本卡可在《魔兽世界》中选择任意一个游戏大区进行15级以下，7天30小时内免费畅玩

上市热卖中



the9第九城市　大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN　sina新浪游戏

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐　郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

第四季度 19—24期

大众软件 合订本





随刊赠送：《奇迹世界》新手超级增强卡一张

双册精华组合

人民币29.8元

统一零售价

全国热卖中

《大众软件2007年第四季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第四季度19期到24期的所有文章内容，便于收藏与查询，正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。

内容包含：

本书作为全面讲述《魔兽世界——燃烧的远征》中PVP竞技场部分的专门教程，全面描述了游戏中“竞技场”部分的基础知识和概念，能够很好的帮助玩家参与竞技场的战斗。通过阅读本书，玩家将系统地了解竞技场的基础知识并获得一次在竞技场中进阶的机会。通过学习和研究本书的内容，使初入竞技场的玩家在团队配合及实战成绩上都将会有一个飞跃性的提高，是一本易于理解、便于学习的“竞技场”攻略指导全书。同时本书还收录了《大众件软增刊 魔兽世界——燃烧的远征》部分攻略精华。

发行代理：北京情文图书有限公司　　电话：(010) 65934375　65025164　　联系人：黄小姐 郭小姐

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　收款人 郭雪梅　　传真：(010) 65934375　　邮编：100026

邮发代号：82-726

售价：￥6.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN